PlayStation®
Revista Oficial España

112 ★ MAYO 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

2'95€



PLAYSTATION MOVE
¡LA NUEVA FORMA DE JUGAR CON TU PS3!

¡ÚLTIMA HORA!
MAFIA II
RED DEAD REDEMPTION
SONIC 4
TRANSFORMERS LA GUERRA POR CYBERTRON
SPIDER-MAN DIMENSIONS...

¡¡AVANCE EXCLUSIVO!!

GHOST RECON
Future Soldier PS3
Lidera el escuadrón invencible

ALPHA PROTOCOL
¡El RPG de acción definitivo!

GUÍA COMPLETA HEAVY RAIN

Guía completa PlayStation PS3
HEAVY RAIN
Acaba con el misterioso Asesino del Origami
Completa todos los finales posibles · Consigue los 57 trofeos

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN: PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS ★ SKATE 3 ★ NIER ★ SUPER STREET FIGHTER IV DOA PARADISE ★ MODNATION RACERS ★ GOD OF WAR COLLECTION ★ SPLIT SECOND VELOCITY ★ 3D DOT GAME HEROES ★ PRISON BREAK...

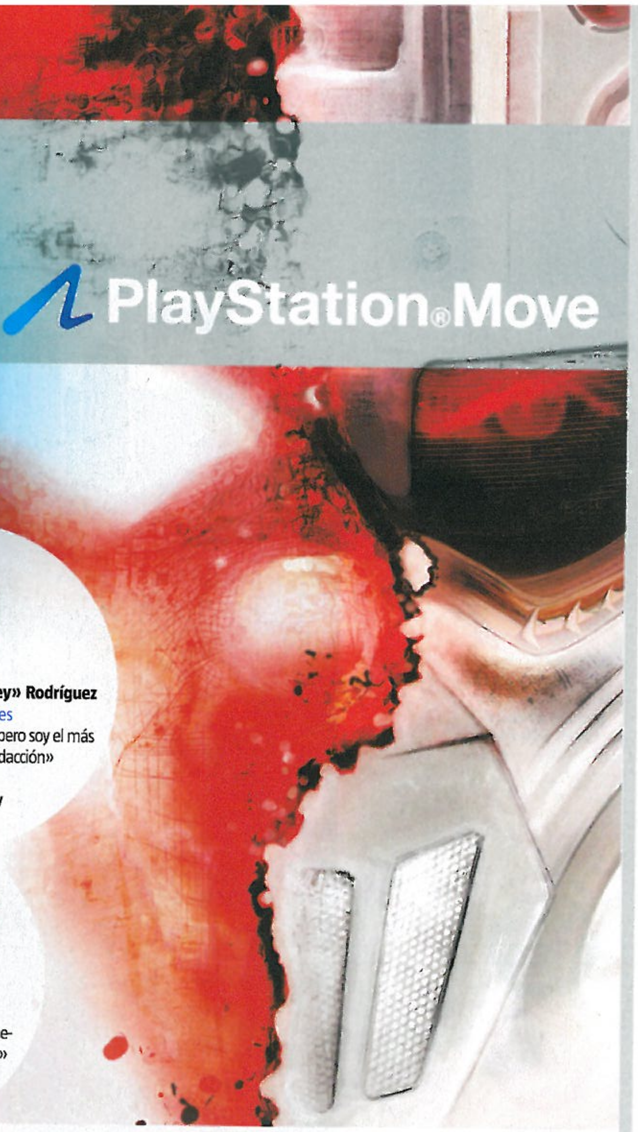


ASÍ QUE ¿QUIERES™
SER UN LUCHADOR?
OPCIONES EXCLUSIVAS
SÓLO EN PLAYSTATION®3
LUCHADORES EXCLUSIVOS, JUGABILIDAD EXCLUSIVA, Y ADEMÁS 5 DE LOS MEJORES COMBATES EN LA HISTORIA DE UFC EN BLU-RAY: LESNAR, ST-PIERRE, PENN, LIDDELL, SILVA ¡Y MÁS!
ESTA ES LA FORMA
UFC® UNDISPUTED™ 2010
RESÉRVALO AHORA. A LA VENTA EL 28 DE MAYO
UFCUNDISPUTED.COM
PlayStation
PlayStation Network
PLAYSTATION 3
16
www.pegi.info
Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC and affiliated entities in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2010 THQ Inc. © 2010 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
ZUFFA
www.thq-games.es

PlayStation®
Revista Oficial - España



PlayStation®Move



IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D 10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«He aprendido este mes que los presos también tienen encanto...»
Mi juego favorito
Prison Break



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«He cumplido los 30, pero soy el más joven y lozano de la redacción»
Mi juego favorito
Split Second Velocity



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Quiero tener en casa un toro mecánico con la forma de Astro Boy»
Mi juego favorito
Super Street Fighter IV



Evolución constante

Es relativamente sencillo llegar a la errónea conclusión de que una vez instaurado en el mercado un portento tecnológico como PlayStation 3, tan sólo hace falta surtirlo de grandes títulos para que la rueda del destino comience a girar lenta pero inexorablemente y obtengamos como resultado un negocio redondo, tanto para la compañía como para los usuarios. Afortunadamente no es así. El videojuego tiene que seguir evolucionando, no sólo en cuanto a lanzamientos de creciente calidad sino en la forma de jugar e interactuar con ellos. El ejemplo perfecto es PlayStation Move, os recomiendo el reportaje que incluimos este número, y el nuevo abanico de posibilidades que se abre ante nuestro televisor. No es una mera actualización de algo conocido, es un firme paso adelante hacia una forma de diversión global y necesaria. Por cierto, hace pocas semanas la prestigiosa revista japonesa Famitsu situó a PS3 como la consola con mayor porcentaje de títulos mejor puntuados de todos los tiempos.
Y eso que todavía es casi una recién nacida...

Marcos «The Elf» García

EL COLABORADOR DEL MES

1º Sara «Sybil» Borondo
«Me gustaría ir a 60 fps para hacer las cosas más rápido».
No te preocupes campeona, que tu velocidad de crucero es buena.

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Yo creía que los asesinos siempre eran los mayordomos.»
Eso pensaban los protas de Heavy Rain y mira lo que pasó...

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Tanto jugar a Bayonetta está contorneando mis muslos.»
Sabemos que te has apuntado a 15 gimnasios nocturnos.

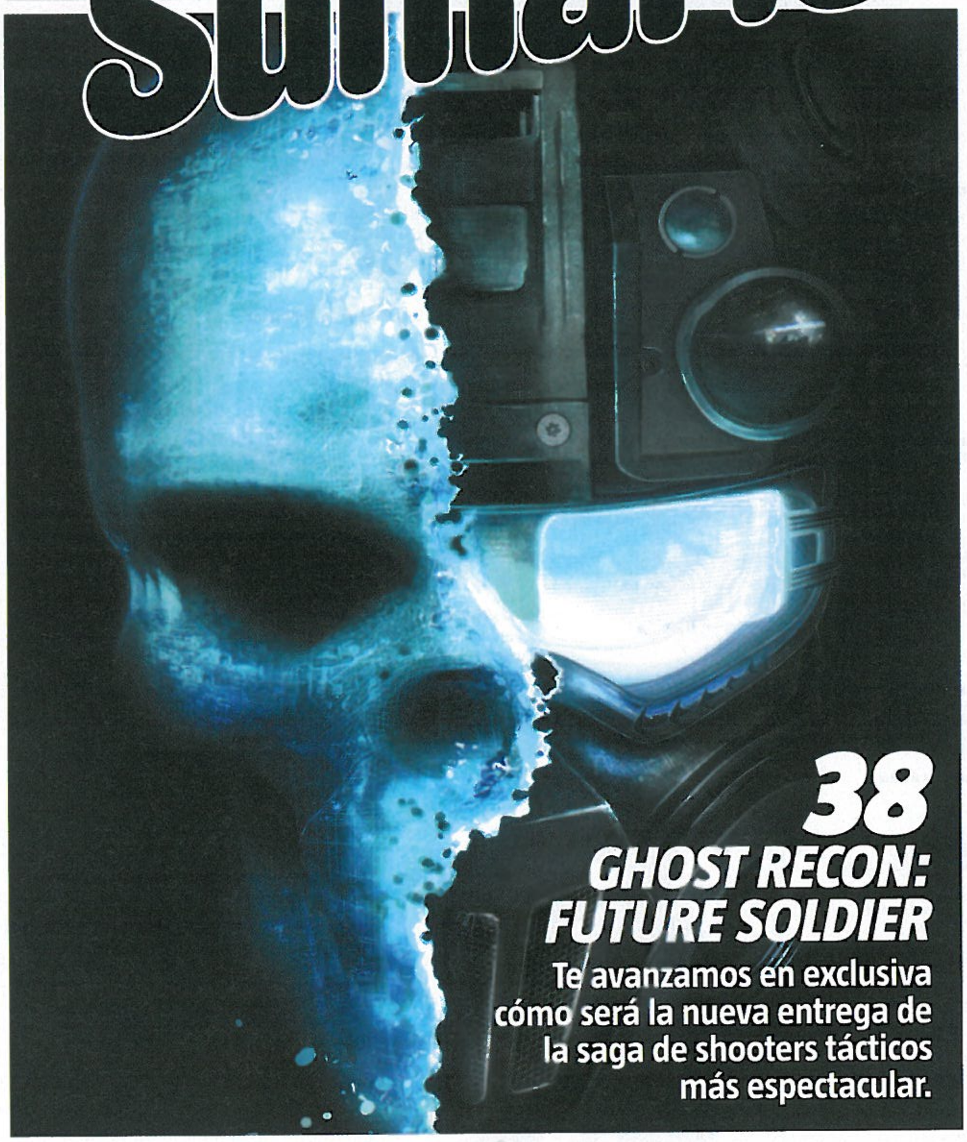
4º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Me ha entrado el mono. ¡Necesito que salga Sonic 4 ya!»
Pues ten cuidado, no sea que salga Puñetazo 5 hacia tu cara.

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«¡Ah! pero, ¿se cerraba la revista esta semana o la otra?»
Cuando escuchas una frase así dan ganas de estrangular...

★ **112** *Mayo 2010*

Sumario





38 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Te avanzamos en exclusiva cómo será la nueva entrega de la saga de shooters tácticos más espectacular.



44 LOS MEJORES DE 2009

Vuestros votos han decidido cuáles han sido los mejores juegos del pasado año.



PS3 **PS2** **PSP**

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

PlayStation Oro · PlayStation Plata · PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

CALIDAD PRECIO PlayStation

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

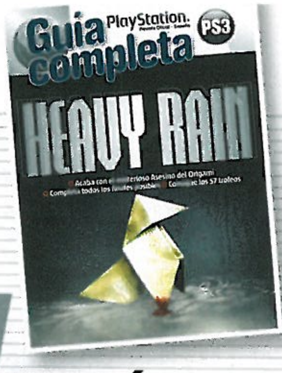
DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

PlayStation
Revista Oficial - España



91 SÚPER GUÍA
Desentraña el misterio del asesino del Origami con esta completa guía de Heavy Rain.

108 ANA FERNÁNDEZ
La bella y popular «Chispas» de la serie Los Protegidos en todo su esplendor.





48 GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
Regresa a la ciudad de GTA IV con estas dos nuevas historias.



66 ALPHA PROTOCOL
Conoce todos los detalles del esperado RPG de acción de Sega.

52 SUPER STREET FIGHTER IV
Nemesis analiza la nueva versión del clásico de lucha.





70 PRINCE OF PERSIA: L.A.O.
La nueva aventura del Príncipe cada vez más cerca de ver la luz.



¡Suscríbete y te regalamos este juego!
Pág. 81

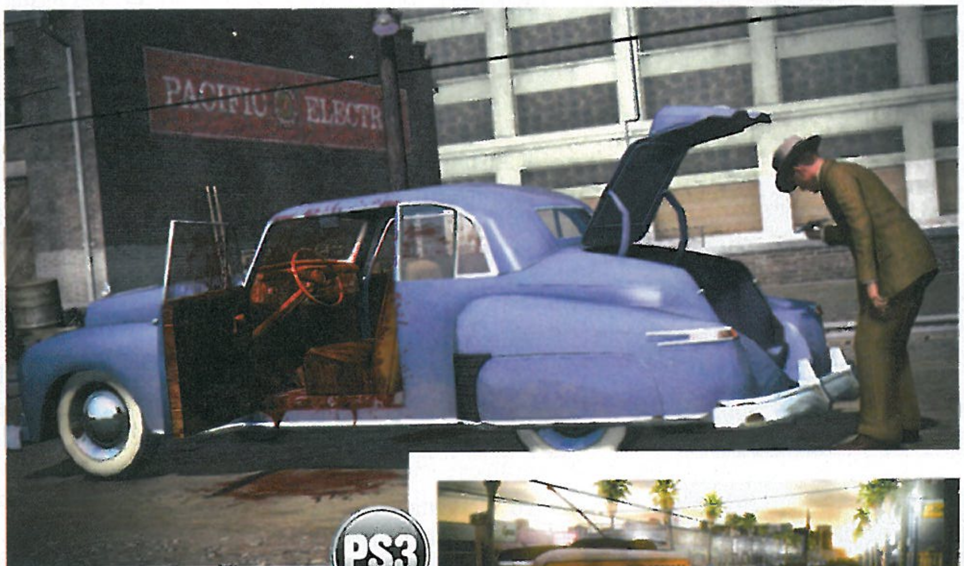
News

PS3 PS2 PSP

Todo lo que necesitas saber para estar a la última



Aaron Staton, conocido por su trabajo en la galardonada serie de TV Mad Men (actualmente emitida en España por Canal +), pone voz y rostro al protagonista de L.A. Noire, el detective Cole Phelps.



PS3

L.A. Noire: la crónica negra de Rockstar

Los creadores de The Getaway firman uno de los videojuegos más caros de la historia. Dará que hablar...

Mucho se ha escrito sobre ***L.A. Noire***, incluso antes de ver el juego en acción. **Rockstar** avala un desarrollo que ha costado más de 50 millones de dólares destinados a recrear con un detalle inaudito, la ciudad de Los Ángeles a finales de los años 40.

Al estilo de las novelas de James Ellroy, encarnaremos al detective Cole Phelps (al que da rostro y voz el actor Aaron Stone, uno de los televisivos *Mad Men*) a lo largo de una auténtica crónica negra en la que tendremos que investigar todo tipo de crímenes mientras interrogamos sospechosos y buscamos pistas.

La estética de ***L.A. Noire***, y sobre todo las pantallas desveladas por **Rockstar**, recuerdan a las fotos de crímenes en blanco y negro que todos hemos visto en libros y películas, y es que **Team Bondi** (el equipo responsable de su desarrollo y creador, en su día, de *The Getaway*) ha estudiado a fondo las hemerotecas de la época para imprimir la mayor veracidad posible a este aventura. Todas las cifras que rodean a ***L.A. Noire*** son abrumadoras. Se llegó a decir que el guión original alcanzaba más de 22.000 páginas, en tanto que el reparto de actores utilizados para dar vida a los personajes (tanto principales como secundarios) ha superado la cifra de 300. Una auténtica locura, teniendo en cuenta que el rostro de todos ellos fue filmado mediante una nueva tecnología de captura facial para imprimir aun más realismo a los abundantes diálogos que nos esperan. ¡Habrá que ver el resultado!











Activision resucita la franquicia True Crime

PS3

United Front Games, el mismo equipo que firma *Mod Nation Racers* se está encargando de recuperar la franquicia ***True Crime***, situando ahora la acción en la exótica Hong Kong. Nos fuimos hasta Vancouver para hablar con ellos y ver una primera versión *alpha* que ya daba muestras de cómo se ha mejorado la fórmula ***True Crime*** (tiros, coches y mecánica *sandbox*) con la incorporación de la pirotecnia y las peleas y tiroteos acrobáticos del cine de Hong Kong. Esta nueva producción de **Activision** os dejará sin palabras por la contundencia de sus imágenes (vimos al protagonista acabar con cuatro tíos en sólo unos segundos utilizando una pistola y un cuchillo de carnicero) y el realismo con el que se ha recreado la antigua colonia británica.





MGS & Monster Hunter: no es broma

PSP

En una reciente conferencia en Japón, Hideo Kojima dejó perplejos a los asistentes al desvelar que el inminente ***MGS: Peace Walker*** no sólo seguirá homenajeando a *Assassin's Creed* (habrá saltos acrobáticos sobre montones de paja) sino que el *UMD* incorporará un modo multijugador que permitirá a varios jugadores cazar algunas de las bestias más conocidas de los *Monster Hunter* de **Capcom**. Surrealista...



Tron está de camino

PS3

Antes de que acabe el año llegará ***Tron Evolution***, desarrollada por **Propaganda Games** y producida por **Disney**. Aunque coincide con el estreno de la película *Tron Legacy* se trata de una historia independiente situada temporalmente entre las dos películas. ***Evolution*** dará coherencia a todo el universo virtual de la serie y explica en parte lo que sucede en *Legacy*. En el próximo número de **PSRO** informaremos en profundidad sobre el esperado lanzamiento.

News





En un ejercicio de deliciosa nostalgia, Sonic Team y Dimps han recuperado los «insectoides» del Dr. Eggman, amén de rampas, loopings y otras zarandajas. ¡Cómo te echábamos de menos, Sonic!







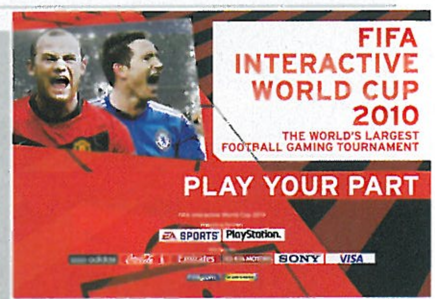


Splash Hill recrea, en alta resolución, el colorido universo de Green Hill Zone, el acto inicial del primer Sonic de MegaDrive.



Sega nos desvela la primera beta de Sonic 4

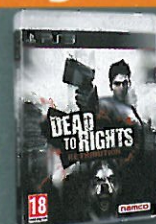
Basta de vídeos y rumores. Al fin hemos podido ver ***Sonic 4: Episode I***, y podemos asegurar que entusiasmará a los fans de las entregas clásicas de MD. Los tres actos de *Splash Hill* (este primer nivel es lo único que ha desvelado **Sega**, de momento) evidencian los esfuerzos del **Sonic Team** y **Dimps** por recuperar la estética y los enemigos de las primeras aventuras del erizo azul. Los «insectoides» robóticos, los *loopings*, los verdes palmerales... este descargable te transportará hasta la época en la que *Sonic* hacía morder el polvo al fontanero de **Nintendo**. Y cómo no, tras cosechar 50 anillos y llegar al final del acto, podrás saltar al anillo gigante para revivir la legendaria fase de *bonus* del primer *Sonic*, sólo que utilizando el sensor del *Sixaxis* para rotar el escenario.¡Alucinante!



COPA DEL MUNDO FIFA INTERACTIVA BARCELONA 2010

El 1 de mayo se celebra en Barcelona la final de la Copa del Mundo de FIFA, donde jugadores de todas partes competirán por clasificarse para la gran final y ser el nuevo campeón. El ganador será premiado con 20.000$ y una invitación para la Gala Jugador Mundial de la FIFA donde podrá probar las novedades de EA.

Agenda ABRIL



23 DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION. Namco nos sorprende con este juego de acción en tercera persona para PS3.



29 GOD OF WAR COLLECTION. Hazte con la primera y la segunda entrega de GOW remasterizados en HD para PS3 por 39,99 €.



29 GOW TRILOGY. También en un pack encontrarás las tres ediciones de GOW por 89,99 €.



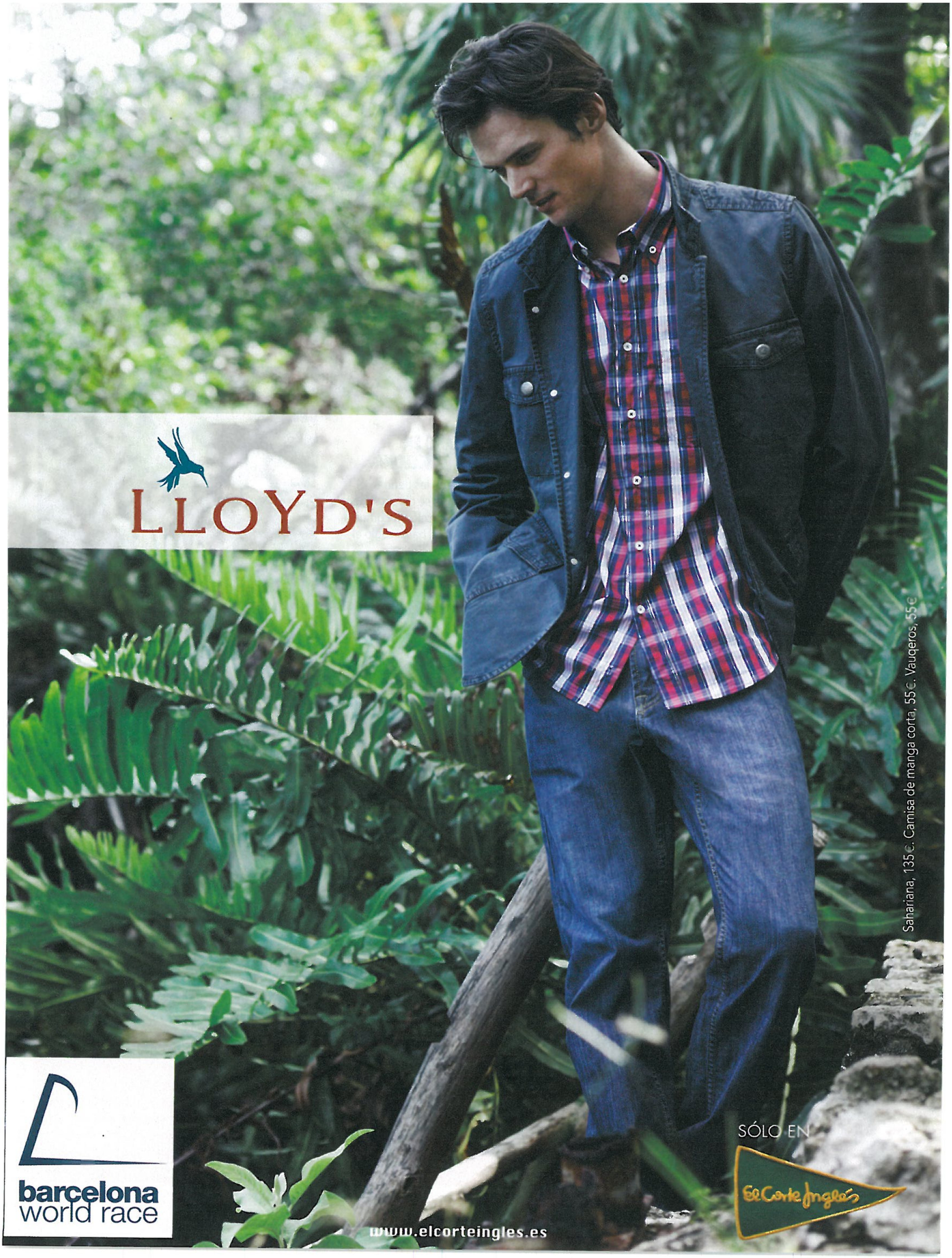
30 SUPER STREET FIGHTER IV. La saga de lucha más laureada de todos los tiempos con nuevos escenarios y personajes.



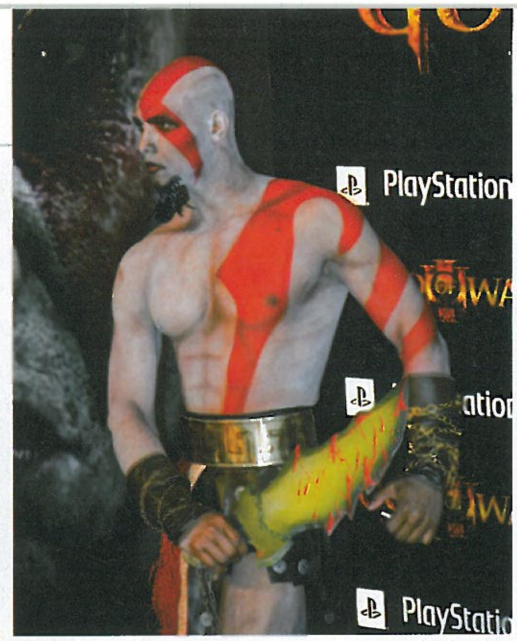
30 COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010. Vive la competición futbolística más esperada en tu PS3 y PSP.



30 IRON MAN 2. Una más que digna adaptación cinematográfica del héroe de Marvel.


LLOYD'S
Sahariana, 135 €. Camisa de manga corta, 55 €. Vauqeros, 55 €
barcelona
world race
SÓLO EN
El Corte Inglés
www.elcorteingles.es











UN ESPARTANO EN MADRID Y BARCELONA

Antes de llegar a las tiendas, el héroe espartano se dio una vuelta por Madrid y Barcelona. Como cualquier mortal, hasta cogió el metro y fue al mercado.





Hay dos opciones para poder jugar a la trilogía en PS3 con alta defición y a 60 fps.

Kratos llega a España como todo un héroe

Los dos primeros títulos de la serie se remasterizan a 60 fps en *God Of War Collection*

Con un impresionante evento, que incluyó monólogos de Kratos increpando a los dioses, celebró **Sony** la llegada de ***God Of War III*** a **PS3.** Adam Puhl, diseñador jefe de combate y Chris O'Neill, diseñador *senior* de **Santa Monica Studio**, confirmaron que será la última aparición del espartano Kratos, pero dejaron abierta la puerta a nuevas historias en el universo *God Of War.* Hablaron también de la espectacular escala de los enemigos y O'Neill apuntó que el aspecto visual del juego que cierra la trilogía tiene tal excelencia que los *renders* de Kratos «tienen más calidad que las escenas de vídeo de God Of War III».

Al preguntar a Puhl por la brutalidad de algunas escenas de combate, afirmó a **PSRO** que el paso del juego a **PS3** ha otorgado más profundidad al personaje: «Nos ha permitido entender la ira y la rabia que tiene dentro Kratos y que te sientas totalmente sumergido en el juego para sentirla».

A partir del 29 de abril saldrá a la venta *God Of War Collection,* una versión remasterizada a 60 fotogramas por segundo de los dos primeros capítulos de la serie (lanzados inicialmente en **PS2**) por 39,99 €. Con el *pack God Of War: La Trilogía* tendrás por 89,99 € la versión remasterizada de los dos primeros juegos y *God Of War III.*

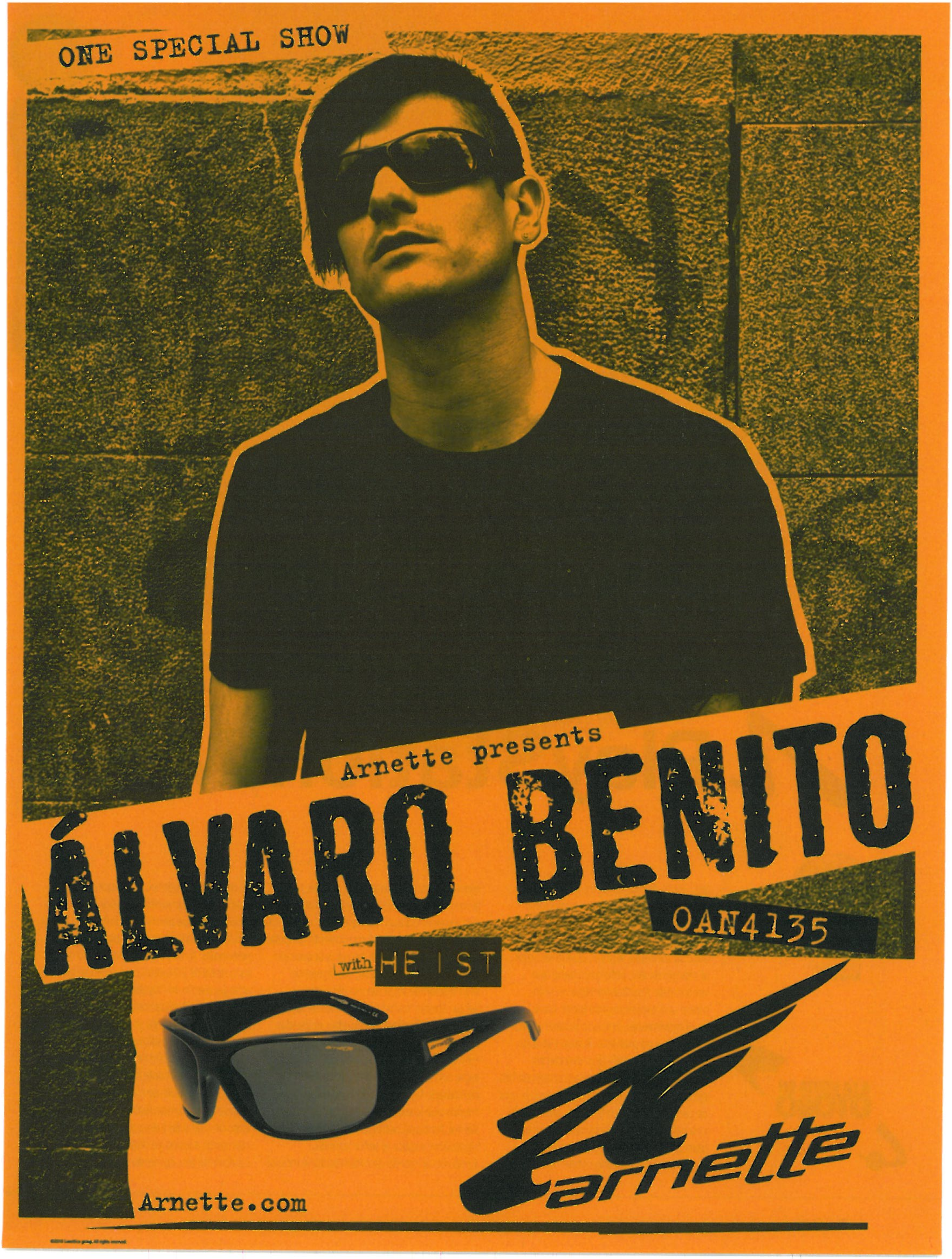




A pie de calle se encuentran todas las novedades tecnológicas y en la segunda planta, un espacio multifunciones donde interactuar con las novedades.

Sony Style abre sus puertas en Madrid

Pásate por esta tienda (C/Serrano, 12) y quedarás prendado con todo lo que allí se muestra: desde las últimas novedades tecnológicas, a la posibilidad de experimentar las 3D en un lugar reservado. En la segunda planta encontrarás una sala que se centra en maximizar la experiencia de los clientes, ya que podrán interactuar con las novedades en un espacio multifunciones.


ONE SPECIAL SHOW
Arnette presents
ÁLVARO BENITO
OAN4135
with HEIST
arnette
Arnette.com

News ÚLTIMA HORA



PlayStation® Move

El mando que revolucionará la manera de jugar en alta definición calienta motores para este próximo otoño

PS3

Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sony C.E.

A LA VENTA EN OTOÑO

El mundo de los videojuegos está en continua evolución y prueba de ello es este nuevo invento que **Sony C.E.** lanzará a finales de año. Su concepto, a priori, puede recordar al mando de Wii, pero nada tiene que ver con éste. *PlayStation Move* no sólo ofrece una experiencia de juego basada en el movimiento, sino que lo hace en alta definición y de manera intuitiva y sencilla gracias a sus sensores de movimiento avanzados que incluyen un giroscopio de tres ejes, un acelerómetro de tres ejes y un sensor de campo magnético terrestre, además de una esfera que cambia de color y que es detectado por la cámara *PlayStation Eye*.

Sí, como lees, *PlayStation Move* también interactúa con la cámara que, aparte, captará la voz y la imagen del jugador aportando así una experiencia aún más realista. Y es que, de este modo, se detecta el movimiento con total precisión, al igual que el ángulo y la posición tridimensional del jugador, consiguiendo la sensación de estar dentro del juego.

Según Shuhei Yoshida (presidente de **SCE Worldwide Studios**), las pruebas realizadas en distintas condiciones ambientales con *PlayStation Move* demuestran que se podrá jugar con él en cualquier lugar sin importar demasiado la iluminación de la estancia. «A menos que lo expongas directamente a la luz del sol, funciona perfectamente en cualquier situación», explica el señor Yoshida.

Junto con el mando de movimiento se incluirá un mando secundario cuyo ergonómico diseño incluye un *joystick* analógico y botones de dirección que permitirán controlar el juego con facilidad a la hora de desplazar a los personajes. A día de hoy se han confirmado ya un total de 20 juegos que acompañarán al lanzamiento de *PlayStation Move*, y se dispondrán actualizaciones para que juegos que ya estén a la venta sean compatibles con el *PS Move*. Uno de ellos será *Heavy Rain*. «No hemos dado con ningún género al que el mando no se adapte bien. La alta fidelidad del reconocimiento de movimientos y la respuesta en tiempo real son clave para el éxito de cualquier juego, y el mando supera con creces a todos los dispositivos de estas características», comenta Shuhei.



CROMOTERAPIA

Mientras juegas, la esfera cambia de color (rojo, amarillo, verde y azul) en respuesta a la interacción con el juego, además de vibrar. PlayStation Move es capaz de detectar movimientos rápidos y sutiles en cualquier entorno, sin importar demasiado la iluminación del lugar.

Mando de movimiento



Los botones del DualShock 3 están redistribuidos en el PlayStation Move. Como puedes ver, en uno de los laterales está el botón de Start y al otro el de Select. En el frontal, junto con el de PS, ○, ⨉, △ y □, el de movimiento. Y el gatillo «T», justo al otro lado.



La esfera cambia de color, y es detectado por la cámara PlayStation Eye, en respuesta a las diferentes acciones que realices con él. El mando, además, lleva una batería interna recargable de ión de litio.



Dimensiones
Apenas pesa unos 145 gramos y mide aproximadamente 200 mm x 46 mm (altura x diámetro).



El gatillo analógico «T» es una de las novedades del mando. Colocado en la parte posterior, permitirá interactuar con el juego de manera totalmente intuitiva.

Mando secundario



Dimensiones
Pesa 95 gr. y mide 138 mm x 42 mm. No es imprescindible, en su lugar se puede utilizar el DualShock 3.



Posee en la parte frontal un joystick analógico y la cruceta de dirección, además de los botones ○, ⨉ y PS.

Es inalámbrico, cuenta con Bluetooth, y no necesita estar unido por un cable al controlador principal, PlayStation Move (como le sucede al nunchuk de Nintendo).

En la parte posterior del mando secundario, se encuentran los botones L1 y L2, y la tapa donde se oculta la batería recargable de ión de litio.

LOS JUEGOS DE PlayStation Move

La llegada de PlayStation Move estará apoyada por el lanzamiento de más de 20 títulos que incorporarán total o parcialmente las opciones de reconocimiento de movimiento. Os mostramos cómo serán los primeros en llegar.





Aún no se conocen todas las disciplinas que se incluirán en el juego, pero de momento sabemos que el tenis de mesa, el tiro con arco y la lucha están presentes.

Sports Champions

A partir de otoño ponte en forma, deja el gimnasio y apúntate a la nueva modalidad deportiva con PlayStation Move

Si hay un juego que explote al máximo las posibilidades de un mando que se basa en el movimiento ese, indiscutiblemente, es aquel que se centra en la actividad física. Tal es el caso de ***Sports Champions***, el cual reúne una serie de disciplinas deportivas tales como el tenis de mesa (vamos, el *ping pong*), el tiro con arco e incluso -saliéndose de la temática- luchas de gladiadores. Y lo mejor de todo es que podrás competir contra un amigo.

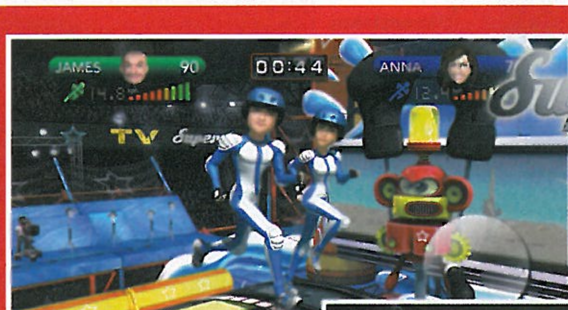
Que tiemblen juegos como *SingStar* o *Buzz!*, en otoño llegará un duro competidor dentro de los *Party Games*. El preciso reconocimiento de movimientos a través del *PlayStation Move* -detectado a su vez por la *PlayStation Eye*- y el tiempo de respuesta es tan real que el jugador sentirá estar practicando cada deporte como si lo hiciera en la vida real (prepárate a sudar y a tener las típicas agujetas «del día después»).

Aún no se han confirmado todas las disciplinas que contemplará, pero todo apunta a que incluirá un amplio abanico de deportes recreados con una calidad gráfica que ya quisiera el *software* de la otra plataforma de similar propuesta.

TV Superstars

Otro *bestseller* dentro de los juegos sociales será este título que invita a los jugadores a convertirse en las estrellas de la televisión. ***TV Superstars*** Incluirá un total de cinco programas de diferente temática; por las pantallas, todo apunta a que serán del tipo *Humor Amarillo, El Muro Infernal* o *Grand Prix*, así que las risas están más que aseguradas.

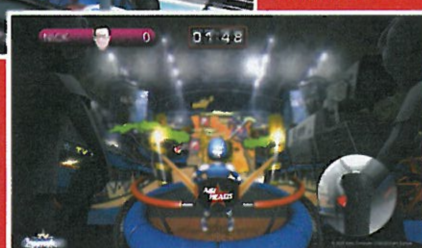
Imagínate embutido en un mono de vinilo corriendo por un rodillo de gomaespuma, mientras sorteas los obstáculos que tus rivales te lanzan. Divertido, ¿no? El juego, además, contempla la posibilidad de personalizar los personajes gracias a la *PlayStation Eye* y a un editor con infinidad de posibilidades.



TV Superstars

El juego estará estructurado en cinco programas de TV de diferente temática, con pruebas del tipo El Muro Infernal.









Colócate delante de la PlayStation Eye con el PlayStation Move bien sujeto... se convertirá, entre otras cosas, ¡en un pincel!





Move Party

Como los EyeToy Play de PS2 pero haciendo uso de la realidad aumentada

Por las pantallas, ***Move Party*** (título aún no definitivo) seguro te recuerda a los de *EyeToy Play* de **PlayStation 2**. Y así es, aunque con una pequeña diferencia: que hace uso de la técnica «realidad aumentada», la misma que se ha empleado para *EyePet* o *Invizimals*, y que tendrás que utilizar el mando de movimiento para poder realizar las diferentes pruebas que se te presenten. Ponte delante de la cámara, coge bien el *PlayStation Move* y te verás en la pantalla del televisor dentro de un minijuego donde el mando, de repente, se transformará en un pincel, en un arma luminosa o incluso en una llave inglesa o una caña de pescar. Los objetivos son infinitos, desde tener que pintar un determinado dibujo a dar de comer a unos pajarillos hambrientos piando desesperados en lo alto de unos árboles. Al igual que los anteriores títulos, ***Move Party*** es un juego para toda la familia donde hasta un total de cuatro usuarios podrán participar.

The Shoot

¿Has soñado alguna vez en ser actor? ¿En protagonizar una película de acción? Pues en ***The Shoot*** podrás hacerlo no sólo en una peli, sino en muchas y de diferentes géneros: del oeste, de ciencia ficción, de terror... Se trata de un *shooter* muy divertido cuya peculiaridad, sin duda, es que el *PlayStation Move* se convierte en armas letales. Seduce al director con tu estilo apuntando y disparando a los enemigos, quizá te nominen a los Oscar...







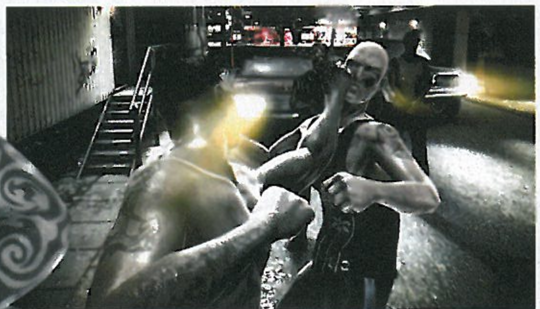


Bien sujeto.
Es recomendable que te pongas la cinta de seguridad, algunos juegos requieren movimientos bruscos.











Con tus movimientos corporales típicos de un boxeador junto con el uso de los gatillos podrás ejecutar movimientos especiales, como el de la pantalla.

Motion Fighter

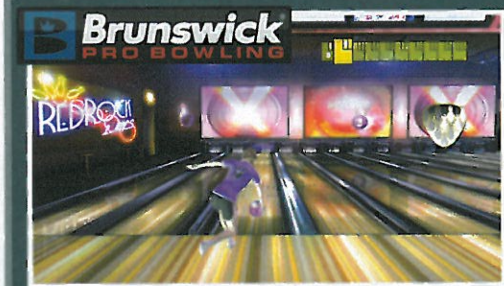
Muévete como un auténtico boxeador y protagoniza las peleas callejeras más reales y sucias que puedas imaginar

Un juego de lucha callejera que utiliza 100% las funciones del *PlayStation Move* y el mando secundario, y con una calidad gráfica en alta definición sorprendente. Coge ambos mandos y coloca tus brazos en posición de defensa, de manera innata soltarás a tu oponente un puñetazo, seguido de un gancho, y te volverás a poner en posición de defensa. ***Motion Fighter*** está especialmente diseñado para que sueltes toda la adrenalina acumulada que llevas dentro gracias a su mecánica de juego tan realista.

Ya no necesitarás ningún saco de boxeo. Pon ambos mandos cerca de la cara para bloquear los golpes de tu rival, muévete para esquivarle, con los botones de acción harás que tu luchador camine y con los gatillos podrás realizar golpes especiales.

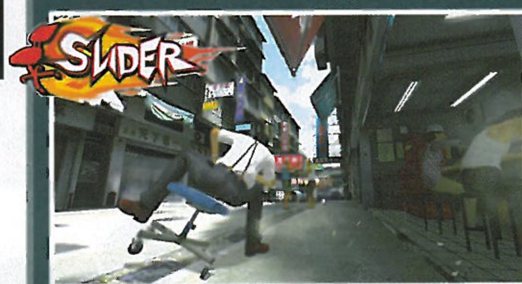
Brunswick Pro Bowling

Por la pantalla de abajo ya puedes deducir de qué va este juego... ¡de bolos! Tu **PlayStation 3** se convertirá en una bolera y el *PlayStation Move* en la bola que deberás lanzar con estrategia para que se deslice por la calle hasta chocar con los bolos. ¡Pleno! Como en la vida real, tendrás que aprender a hacer lanzamientos de bola con efecto para convertirte en el mejor jugador de bolos de todos los tiempos. Un título divertido para jugar en compañía.



Slider

Divertido, frenético y con una estridente estética que recuerda al irreverente *Paint*. ***Slider*** es un juego loco, que roza incluso lo absurdo al tener que controlar a unos personajes sentados en una silla de oficina. Sí, como lees, a lo *Crazy Taxi* tendrás que bajar cuestas de vértigo, atravesar callejuelas en obras, vías llenas de tráfico y llegar sano y salvo a la meta utilizando el sensor de movimiento para esquivar todo lo que se te cruce en tu camino.



SOCOM

Imagina la calidad visual de siempre de la franquicia unido a una jugabilidad inédita gracias al uso del *PlayStation Move*. El resultado es un *shooter* de los más intuitivos del momento. Y es que podrás dirigir y dar órdenes en batalla directamente con el mando de movimiento. El juego, (el título aún es provisional) incluirá un modo Campaña y otro On-line multijugador en el que hasta un total de 32 jugadores podrán participar simultáneamente.





DOS JOYAS PARA BLU-RAY

CAMINO A LA PERDICIÓN Y MINORITY REPORT DEBUTAN EN LA ALTA DEFINICIÓN CON EXTRAS EXCLUSIVOS

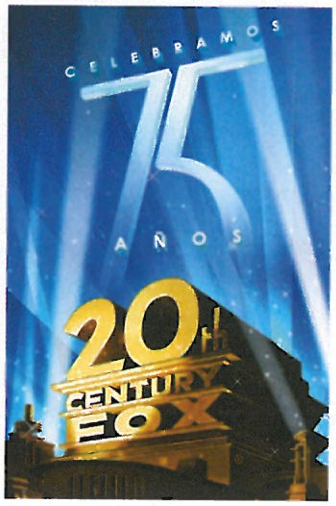
Sam Mendes y Steven Spielberg. Una historia de gangsters y un thriller futurista. Camino a La Perdición y Minority Report sólo tienen un punto en común: es cine en mayúsculas, dos obras maestras que engrosan al fin el catálogo Blu-ray, de la mano de 20th Century Fox Home Ent.

Camino a La Perdición adapta la novela gráfica de Max Allan Collins y R. P. Rayner, bajo la dirección de Sam Mendes y la fotografía del maestro Conrad L. Hall (galardonada con un Oscar). Tom Hanks, Paul Newman y Jude Law componen el impresionante reparto de esta historia de honor y traición. Entre los extras encontraréis comentarios de audio de Mendes, escenas eliminadas con comentarios del director y dos documentales que exploran el universo de la película y el legado de Conrad L. Hall.

Poco queda por decir sobre Minority Report, la última incursión de Steven Spielberg en la Ciencia Ficción. El Rey Midas de Hollywood convirtió un relato de Philip K. Dick en una impactante visión del futuro, a 1080p de resolución, donde los criminales son detenidos antes de cometer su crimen, gracias a videntes. Un sistema no tan perfecto, como descubrirá Tom Cruise a lo largo de 145 inolvidables minutos. El apartado extras ofrece 10 documentales, entrevistas con Spielberg y Cruise, storyboards y mucho más.

75 AÑOS DEL MEJOR CINE

20th Century Fox celebra sus bodas de platino con descuentos y promociones



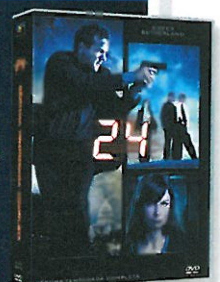
Twentieth Century Fox Home Entertainment está de aniversario. Setenta y cinco años mostrando a los mejores actores y directores del mundo en films emblemáticos. Un año que vendrá cargado de sorpresas y que contará con materiales exclusivos para que todos los meses sean motivo de celebración.

Fox ha revolucionado el mundo del Séptimo Arte y ha mostrado una manera distinta de ver a los actores, modificando a su vez la forma en la que el público vive la experiencia cinematográfica.

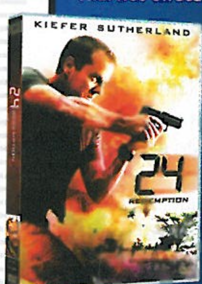
Para celebrarlo durante un año, Fox ofrecerá distintas temáticas que agrupen las grandes joyas de la filmografía de 20th Century Fox Home Entertainment en formato Blu-ray y DVD.

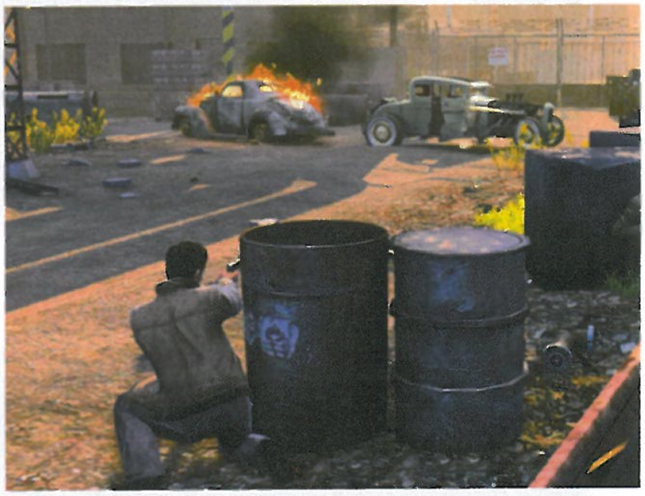
Las mejores series en DVD VIDEO

24: TU TIEMPO SE AGOTA



Kiefer Sutherland es Jack Bauer, el protagonista de uno de los mayores fenómenos catódicos de los últimos tiempos: 24. Si la emisión de 24 en el canal de TV Fox Crime te sabe a poco, y tienes más hambre de thriller en tiempo real, 20th Century Fox H.E. nos ofrece dos nuevas aventuras del agente Bauer. Por un lado, la película 24: Redemption, un largometraje rodado en África, con un reparto que incluye a John Voight y Robert Carlyle, y que sirve de nexo entre la 6ª y la 7ª Temporada de la serie, que también podrás encontrar en tu tienda favorita. Entre los extras de esta séptima entrega, encontrarás comentarios de audio, escenas eliminadas y diversos documentales.







Ametralladora en mano, destrozamos el garito de los gamberros. Los daños en la madera y en los cristales no podían ser más reales... ni el sonido más atronador.

PS3

Compañía
2K Games
Programador
2K Games Czech
Género
Acción gangsteril

A LA VENTA EN AGOSTO

Mafia II

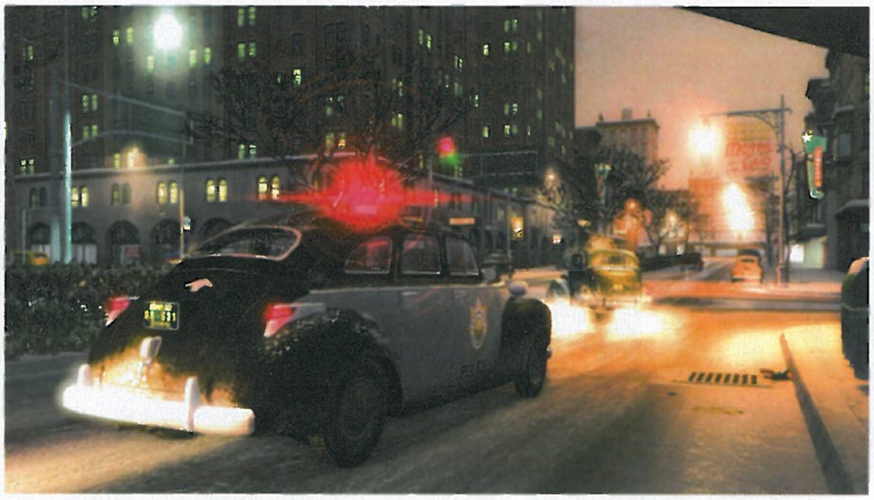
Vendettas, tiroteos y carreras en hot-rod en la primera oportunidad que nos dan de probar el monumental simulador de hampón de 2K Games

Hace justo un año, os sorprendimos con la primicia de ***Mafia II***, la aventura de gángsters que se estaba cociendo desde las oficinas de **2K Czech** en Praga. Aquel proyecto nos dejó impactados por su entorno gráfico, su ambición por recrear la América de los años 40 y 50 hasta el mínimo detalle y por los destellos (los que tuvieron a bien desvelarnos a esas alturas del proyecto) de un guión que prometía dejar atrás todo lo visto en el género.

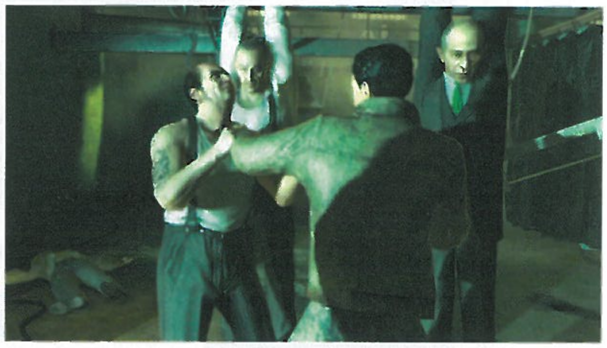
Doce meses después se nos ha brindado la ocasión de probar el juego (concretamente una misión bautizada como *The Wild Ones*) y nos alegramos al comprobar que todas las promesas hechas por la gente de **2K Czech** no se las ha llevado el viento. ***Mafia II*** es un festín para la vista... y el oído (la BSO incluye éxitos de la época, desde *jazz* y *blues* hasta los albores del *Rock&Roll* como *Johnny B Goode*). Antes de adentrarnos en el tráfico de *Empire Bay* (una urbe de 25 km² inspirada en NY, San Francisco y Chicago), pudimos trastear en el apartamento de Joe, el amigo de Vito Scaletta (el protagonista del juego). Interactuamos con todo lo que teníamos a la vista: interruptores, la nevera, la radio... Tras un largo paseo en coche (los vehículos se pueden «tunear» hasta lo inimaginable), nos metimos de lleno en la misión: un tiroteo de escarmiento contra los gamberros que atacaron el negocio familiar de un «asociado». La cosa acaba yéndose de las manos, con el consiguiente derroche de sangre y plomo. La intención de la *demo* era clara: mostrarnos el sistema de disparo y coberturas del juego y la contundencia de las armas de fuego de la época. Entre el arsenal pudimos contar con un rifle *M1 Garand*, una *Tommy Gun*, un revólver *Magnum* y los siempre entrañables cócteles *molotov*. Y como ya es marca de la casa, la *demo* nos dejó con la miel en los labios, en plena persecución de *hot-rods*.

La espera hasta el lanzamiento de ***Mafia II***, a finales de agosto, se nos hará dura, pero sospechamos que se guardan más de una carta para el próximo **E3**. Nemesis











El uso de vehículos será tan importante como los tiroteos en Mafia II. Hacía mucho tiempo, quizás desde la época del primer Driver, que no encontrábamos una aventura en la que conducir fuera tan divertido y placentero.



Así será la carátula final. Grabadla en la retina, que agosto está a la vuelta de la esquina.



Vito, el protagonista, nos recuerda a un joven Gregory Peck, pero en italoamericano.



El objetivo de la demo era mostrar cómo funcionaba el sistema de coberturas.









PS3

Compañía
Activision
Programador
High Moon Studios
Género
Shooter/ acción

Transformers
La Guerra por Cybertron

Descubre el origen de la rivalidad entre Autobots y Decepticons

«Será el juego con el que los fans de Transformers han estado soñando durante años». Así de contundente se mostraba Jason Ades (productor de **Activision**) al hablarnos de la nueva creación de **High Moon Studios**, durante un viaje relámpago a Londres. Y la verdad es que no le faltaba razón, porque ***Transformers: La Guerra Por Cybertron*** va a chiflar a todos aquellos que crecimos viendo a *Optimus Prime* y *Megatron* saltándose las tuercas en la serie de televisión.

Sin ninguna conexión o herencia de las películas de Michael Bay, este *shooter* en 3ª persona propone un genuino *reboot* de la franquicia *Transformers*, tomando como inspiración la serie de animación y la primera línea de juguetes de **Hasbro**. Veremos a nuestros mechas favoritos (tanto *Autobots* como *Decepticons*) combatiendo en grupos de tres sobre *Cybertron*, el planeta originario de los *Transformers*.

La *demo* que nos mostraron (y de la que posteriormente dimos buena cuenta), mostraba la acción desde ambos bandos. *Optimus*, *Bumblebee* y *Ratchet* intentaban contener, junto a otros *Autobots*, el ataque de los insurgentes *Decepticons*. El jugador podrá elegir entre uno de ellos, y los otros dos personaje serán controlados por la IA, o mejor aún, por otros dos usuarios vía On-line. Por supuesto, los robots podrán transformarse en tiempo real, aunque en **High Moon Studios** no han querido mezclar combates aéreos con terrestres. De hecho, si el nivel protagonizado por los *Autobots* se desarrollaba mayoritariamente en tierra, la *demo* centrada en los *Decepticons* incorporaba ataques aéreos a cargo de *Starscream*, *Skywarp* y *Thundercracker* (el trío *Seeker*), capaces de convertirse en naves espaciales en cuestión de segundos.

Dado que la historia del juego transcurre antes de la llegada de los *Transformers* a la tierra, olvidaos de ver a *Optimus* convertido en camión o a *Megatron* en pistola. Pero no os lamentéis, porque el diseño que presentan en el juego es tan alucinante como bestial. Al margen de disparos láser, será posible destrozar al enemigo con hachas y otras lindezas, mientras recolectamos Energón para mejorar las habilidades de nuestro personaje.

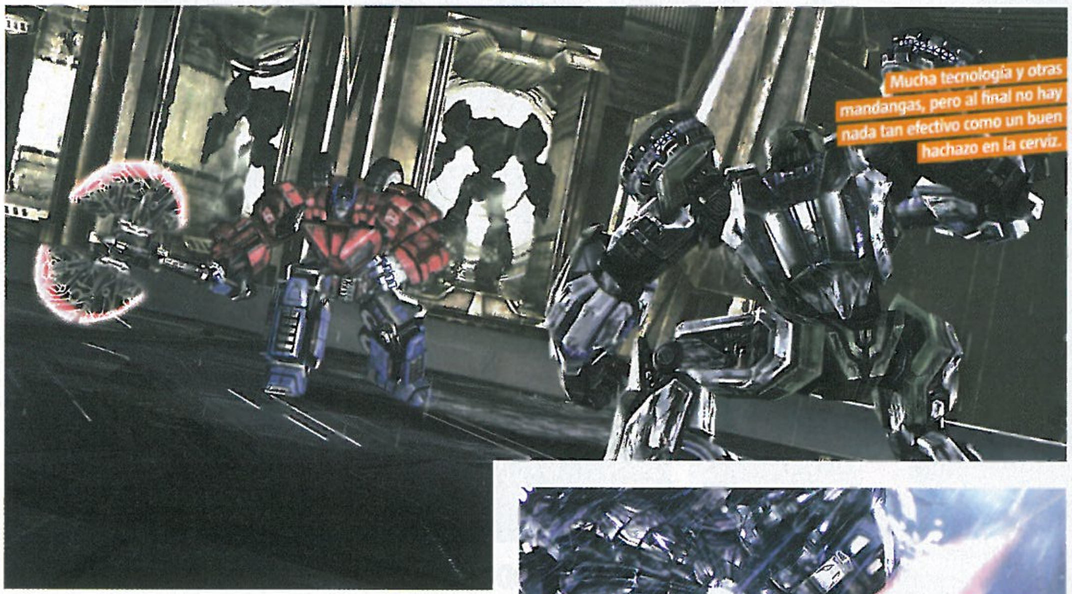
Aunque en Londres no soltaron prenda sobre el multijugador, un vídeo reciente ha confirmado que en él podremos diseñar nuestro propio mecha. ¡Hurra! Nemesis

A LA VENTA EN VERANO





El juego nos brindará una oportunidad única para descubrir cómo era Cybertron y conocer cómo se inició la guerra entre Autobots y Decepticons, siguiendo la historia desde ambos bandos.



Mucha tecnología y otras mandangas, pero al final no hay nada tan efectivo como un buen hachazo en la cerviz.





¡MORE THAN MEETS THE EYE! Aquí tenéis a Optimus (antes de ganarse el título de Prime) en sus dos transformaciones.





No lo niegues: desde pequeñito has soñado con encarnar a uno de los Decepticons. ¡Reconócelo, pollastre!

ENTREVISTA CON...



JASON ADES

Producer de Activision

El diseño de los personajes se basa en los primeros episodios de la serie, pero ni Megatron se transforma en pistola ni Soundwave en radiocasete...
(Risas). Aunque el germen ha sido la primera línea de juguetes y la serie, queríamos hacer nuestro propio diseño de los Transformers. Buscábamos transformaciones que se adaptaran mejor a la mecánica de juego. De ahí que Megatron se transforme en un tanque en lugar de en una simple pistola (más risas).

Cuando Michael Bay adaptó Transformers al cine, uno de los mayores desafíos para los diseñadores de los *FX* fue crear transiciones convincentes entre los personajes y sus transformaciones en vehículos... ¿Cómo ha sido la tarea en el videojuego?
Adaptar una franquicia tan querida como Transformers siempre es un desafío, pero por encima de todo es algo emocionante. No quisimos buscar referencias en las películas, sino que trabajamos directamente con **Hasbro** a la hora de crear los diseños y las transformaciones.

El planeta Cybertron es un entorno alucinante. Crear ese mundo metálico no habrá sido tarea fácil...
Ha sido un reto, pero sobre todo un privilegio poder recrear desde cero un planeta del que sólo se había mostrado una porción en el primer episodio de la serie de animación. Pero también ha supuesto una enorme responsabilidad, ya que la franquicia cuenta con legiones de fans repartidos por todo el mundo.

El colosal Omega Supreme (un mecha del tamaño de dos edificios) que hemos visto en la demo nos ha dejado sin palabras. ¿Llegaremos a controlarlo en el juego?
(Risas). De momento, no podemos decir nada al respecto.


Los duelos por equipos son un clásico que no podía faltar en Red Dead Redemption. ¡A disparar!





RETOS EN MODO LIBRE

Atacar guaridas llenas de bandidos será uno de los muchos retos que te espera en el modo Libre. En cuanto el sheriff de tu destacamento te mande una invitación podrás únirte a cualquiera de estos desafíos.

Red Dead Redemption

PS3

Compañía
Rockstar
Programador
Rockstar San Diego
Género
Acción lejano oeste

A LA VENTA EN MAYO

Rockstar nos lleva hasta las oficinas de su estudio en Londres para mostrarnos el modo multijugador de su creación más esperada

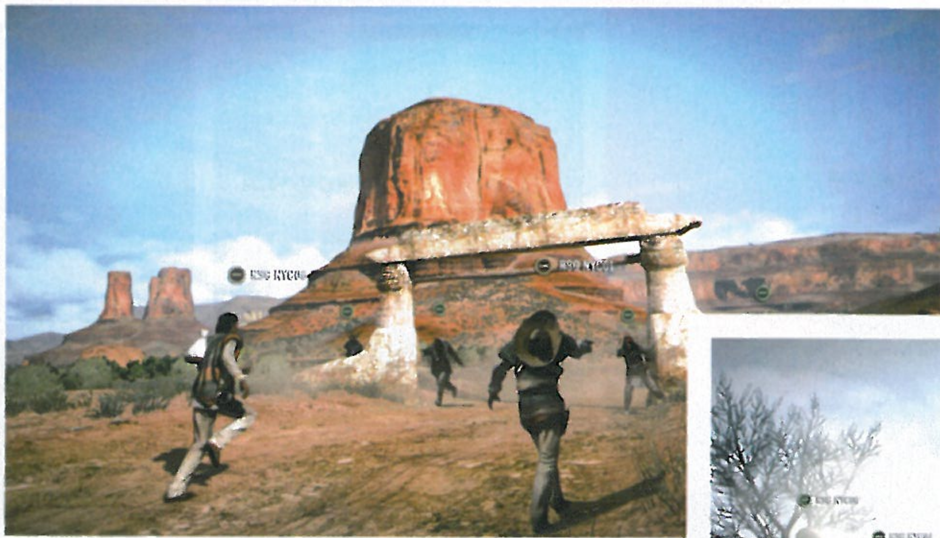
La segunda entrega de la saga *Red Dead* está cada vez más cerca de poder girar en los lectores de nuestras **PS3**. Llevamos ya unos meses hablando de todo lo que será capaz de ofrecer, y ahora además hemos podido echar el guante a su modo multijugador: una experiencia de lo más divertida. Tan grande y salvaje como el propio Oeste.

Siguiendo la estela de *GTA IV*, ***Red Dead Redemption*** contará en primer lugar con un modo Libre para que podamos recorrer el mapeado tranquilamente y divertirnos haciendo locuras con mucho plomo al estilo de Billy el Niño mientras, como es de esperar, huimos de las fuerzas del orden. Para recorrer los vastos parajes que nos aguardan contaremos con diversas monturas, desde un pobre y famélico burro hasta una señora diligencia.

Sin embargo, el modo Libre no será un simple «haz lo que quieras» carente de sentido u objetivos. Cuando el líder de la partida así lo decida podrá invitar al resto de jugadores a participar en diferentes eventos. La oferta de estos será amplia: cazar animales salvajes, buscar diversas plantas protegidas por peligrosos depredadores, disparar a las armas y sombreros de tus enemigos, asediar guaridas de bandidos o hacer tareas de cazarrecompensas serán los principales retos, y su cumplimiento nos otorgará puntos de experiencia con los que adquirir mejores armas y monturas.

El otro punto fuerte del multijugador serán los modos competitivos, entre los que se encontrarán un clásico «todos contra todos» y su variante de combates a muerte por equipos. Pero no acaba ahí la cosa, pues también podremos disfrutar de otros dos modos más, uno en que los vaqueros tendrán que coger bolsas de oro para depositarlas en cofres y un «capturar la bandera» con mortíferos cañones y ametralladoras repartidas por el mapa. Y lo mejor, algunos de estos modos comienzan con desternillantes duelos y salvajes tiroteos. *Edgar & Cía*





DESENFUNDA VAQUERO

Algunos de los modos competitivos comienzan con divertidos duelos en grupo en los que se producen auténticas andanadas de plomo. Desenfundar deprisa te proporcionará las primeras muertes y puntos de la ronda.





Llevar bolsas de oro a sus respectivos cofres será otra de las modalidades ofrecidas por el multijugador de Red Dead. Aquí será fundamental tener el camino despejado y ser astuto, pues un vaquero cargado de oro es siempre un blanco apetecible.









En el multijugador de Red Dead Redemption iremos logrando puntos de experiencia en función de nuestros logros. Con ellos adquiriremos más nivel y acceso a mejores armas.



Esta variante del típico «Capturar la Bandera» te obligará a adentrarte en territorio enemigo. Ocupar las posiciones estratégicas será clave para ganar.

Las monturas también evolucionarán en función de nuestro nivel. Empezaremos con un simple burro y después obtendremos elegantes caballos.



Aunque el juego se desarrolla en 3ª persona, los combates contra jefes incluyen secuencias en 1ª persona (vimos el mostacho de Kraven muy de cerca...).





UN HÉROE, CUATRO CARAS. Amazing Spider-Man y Spider-Man Noir son dos de los universos desvelados por ahora.







PS3

Compañía **Activision**
Programador **Beenox**
Género **Acción**

Spider-Man Dimensions

Activision y Marvel Comics reunirán cuatro encarnaciones de Spidey en un mismo juego

El trepamuros regresa a **PS3**... por cuadriplicado. ***Spider-Man Dimensions*** recreará no una, sino cuatro de las encarnaciones que ha vivido el personaje de **Marvel** en un título enfocado hacia los combates y la acción sin concesiones. Tal y como nos desveló la gente de **Activision**, el *feedback* suministrado por los jugadores de los anteriores juegos de *Spidey* dejó claro que lo que los fans pedían era más peleas contra villanos emblemáticos del cómic, en lugar de tanto balanceo por Manhattan. Adiós al desarrollo abierto (*sandbox*) y hola a la acción directa.

De momento, sólo se han desvelado dos de los universos: *Amazing Spider-Man* (al que se ha dotado de un toque de *cel shading* para aproximarle más a los cómics sesenteros) y *Spider-Man Noir*. Éste recrea la última línea editorial de **Marvel**, situando la acción durante la Gran Depresión. Luces y sombras (al más puro estilo del cine expresionista alemán) envuelven una mecánica en la que prevalecerá la infiltración, aunque por supuesto habrá lugar para los mamporros y el lanzamiento indiscriminado de telarañas. Las otras dos encarnaciones de *Spidey* son, por ahora, un secreto. ¿*Marvel Zombies*? Creemos que los tiros no irán por ahí. No hay que ser un experto en **Marvel** para sospechar al menos una de ellas. Nemesis

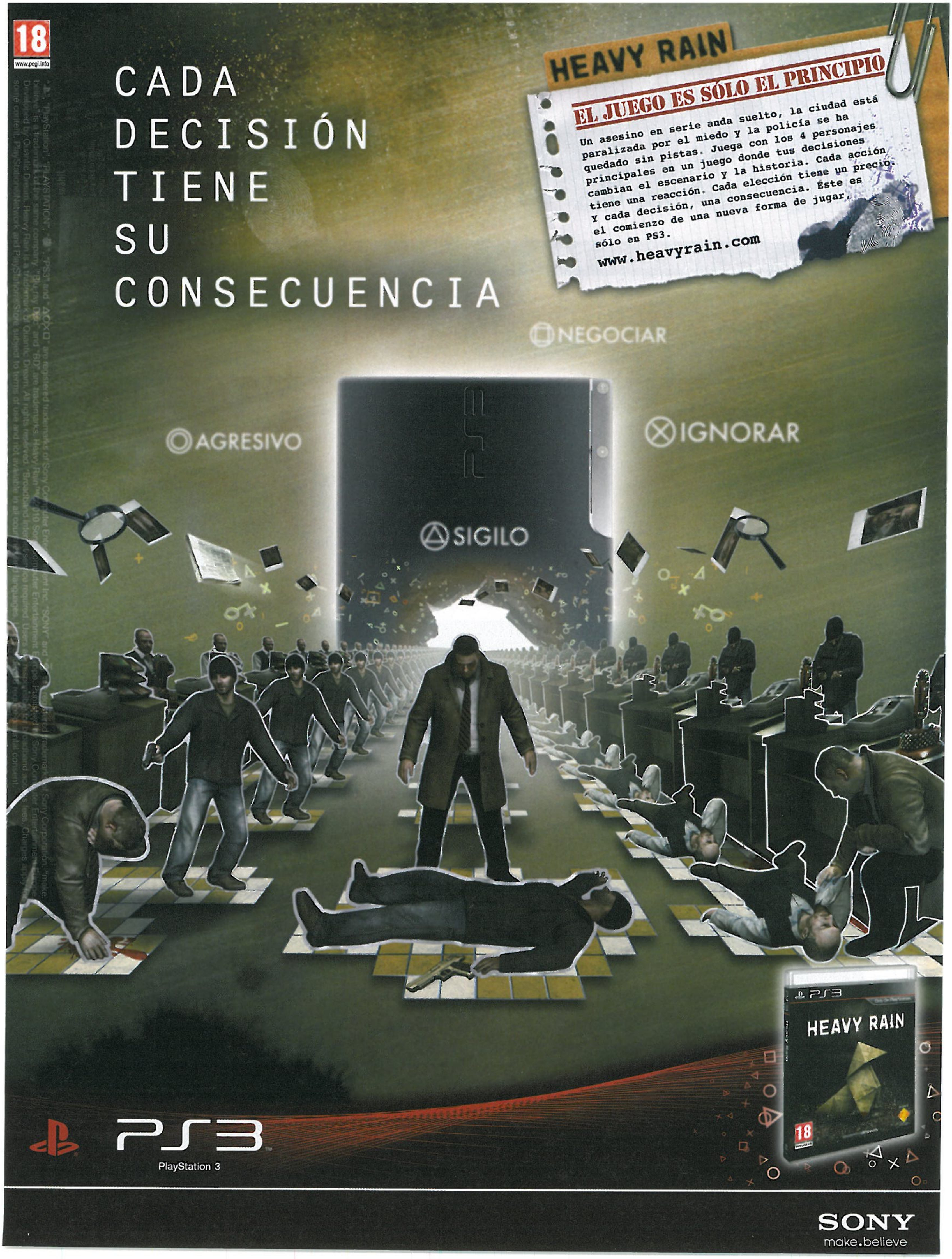
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE







Meghan Morgan (Senior Producer) y Kevin Umbricht (Associate Producer) nos mostraron el juego en primicia y respondieron a casi todas nuestras preguntas. Eso sí, no confirmaron nada sobre posibles cameos de otros héroes Marvel.


18
www.pegi.info
CADA DECISIÓN TIENE SU CONSECUENCIA
HEAVY RAIN
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Un asesino en serie anda suelto, la ciudad está paralizada por el miedo y la policía se ha quedado sin pistas. Juega con los 4 personajes principales en un juego donde tus decisiones cambian el escenario y la historia. Cada acción tiene una reacción. Cada elección tiene un precio. Y cada decisión, una consecuencia. Éste es el comienzo de una nueva forma de jugar, sólo en PS3.
www.heavyrain.com
NEGOCIAR
AGRESIVO
IGNORAR
SIGILO
PS3
HEAVY RAIN
18
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

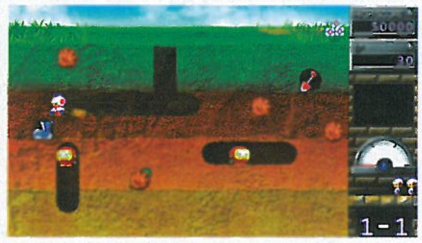
PlayStation Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3







AQUA PANIC! HD
Eko Software, 9,99 €.
Puzzle y plataformas se dan la mano en este bello producto que pondrá a prueba tu inteligencia.

WAKEBOARDING HD
Tiki Online, 14,99 €.
Una de las disciplinas acuáticas más espectaculares llega a PlayStation 3 en forma de arcade de conducción.

NAMCO MUSEUM ESSENTIALS
Namco, 9,99 €.
Los clásicos de las recreativas de Namco remasterizados en alta resolución para PlayStation 3.



MEGA MAN 10
Capcom, 9,99 €.
Una nueva aventura del héroe de Capcom realizada a imagen y semejanza de los títulos de hace veinte años.



BLUE TOAD MURDER FILES (EPISODIOS 4-6)
Relentless Software, 12,99 €.
Disfruta de los últimos episodios de esta divertida aventura gráfica cargada de personajes muy peculiares.

Vídeos de PS3



1. BATMAN: ARKHAM ASYLUM



2. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



3. SOCOM 4



4. YAKUZA 3



5. SECTION 8



6. SPLIT SECOND VELOCITY



7. GHOST RECON FUTURE SOLDIER



8. DRAGON AGE: ORIGINS AWAKENING



9. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



10. WAY OF THE SAMURAI 3

Contenido adicional para tus juegos de PS3



HEAVY RAIN CRÓNICAS: EL TAXIDERMISTA
3,99 €



ARMY OF TWO: CHAPTERS OF DECEIT
7,99 €



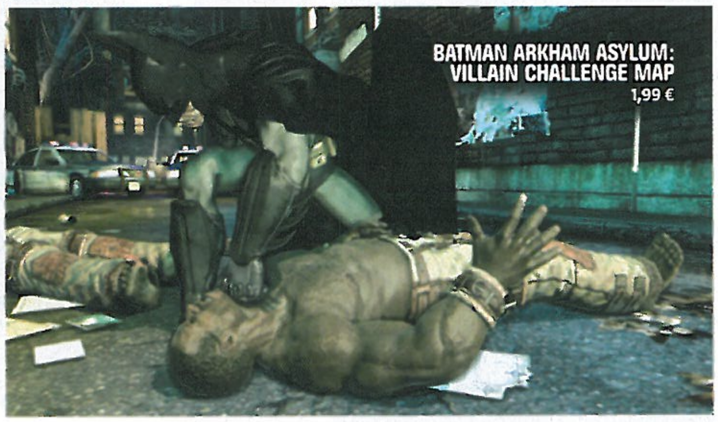
JUST CAUSE 2: CHEVALIER PICAHIELOS
GRATIS



ALIENS VS. PREDATOR: PACK ENJAMBRE
5,99 €



MAG: TROOPER GEAR PACK
GRATIS



BATMAN ARKHAM ASYLUM: VILLAIN CHALLENGE MAP
1,99 €

Demos de PS3



1. RESIDENT EVIL 5



2. GREED CORP



3. COPA MUNDIAL DE...

Más Complementos

1. MEGAMAN 10: BOSS MODE
   1,99 €
2. MEGAMAN 10: SPECIAL STAGE
   1,49 €
3. ZEN PINBALL: EARTH DEFENSE TABLE
   1,99 €
4. DANTE'S INFERNO: TRIPLE RELIC PACK
   2,99 €
5. DARK VOID: SURVIVORS MISSIONS
   3,99 €
6. HUSTLE KINGS: BASEMENT TABLE PACK
   Gratis
7. DRAGON BALL RAGING BLAST: ULTIMATE WARRIORS PACK 2
   Gratis



NEED FOR SPEED SHIFT: EXOTICA RACING SERIES
9,99 €

Juegos descargables de PSP



DEAD OR ALIVE PARADISE
Tecmo 34,99 €.
Las jovencitas más desinhibidas y juguetonas se divierten en una isla paradisíaca...



SONIC RIVALS
Sega, 7,99 €.
Sonic y sus amigos compiten por llegar los primeros a la meta.

Más descargables

1. » AQUA PANIC
   9,99 €
2. » PINBALL HEROES
   19,99 €
3. » BOMBERMAN LAND
   10,99 €
4. » LEGO BATMAN: EL VIDEOJUEGO
   19,99 €
5. » SMACKDOWN VS. RAW 2009
   34,99 €
6. » THE EYE OF JUDGMENT: LEGENDS
   26,99 €
7. » MYST
   19,99 €
8. » AFTERBURNER: BLACK FALCON
   18,99 €
9. » RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY
   10,99 €
10. » STREET RIDERS
    19,99 €



PATCHWORK HEROES
Acquire, 7,99 €.
Una de las propuestas más originales y divertidas del catálogo reciente de PSP.



FAT PRINCESS: F.O.C.
Sony C.E., 14,99 €.
El divertido arcade competitivo por equipos llega a la portátil de Sony.



UNDEAD KNIGHTS
Tecmo KOEI, 34,99 €.
Acción y estrategia para los no-muertos.

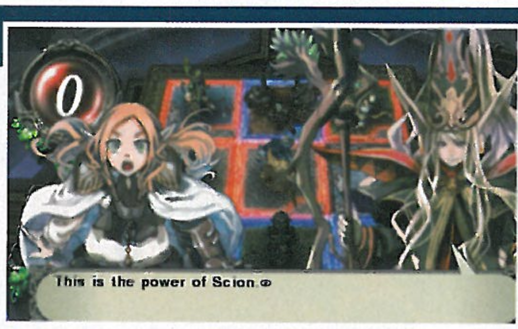


DISSIDIA: FINAL FANTASY
Square Enix, 24,99 €.
Los personajes de FF en batallas sin tregua.

Contenido Adicional



BUZZ! CONCURSO NATIONAL GEOGRAPHIC 3,99



THE EYE OF JUDGMENT PAQUETE PROTECTOR
1,49

BUZZ! CONCURSO ESTRELLAS DEL ROCK
3,99



ECHOSHIFT PAQUETE DE NIVELES (GRATIS)



MESAS PINBALL HEROES 2,99



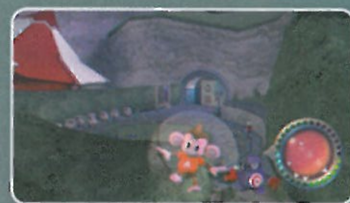
Las mejores ofertas del mes



1. **GHOST RECON A.W. 2**
   Antes: 19,99 € / Ahora: 9,99 €



2. **SONIC RIVALS 2**
   Antes: 14,99 € / Ahora: 7,99 €



3. **SUPER MONKEY BALL ADVENTURE**
   Antes: 14,99 € / Ahora: 7,99 €



4. **ALIEN SYNDROME**
   Antes: 14,99 € / Ahora: 8,99 €



5. **PRINCE OF PERSIA REVELATIONS**
   Antes: 29,99 € / Ahora: 19,99 €

Minis (PS3-PSP)

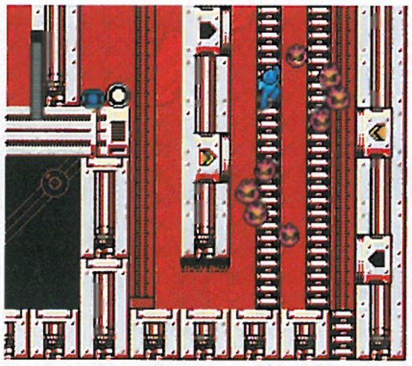
1. » ICE ROAD TRUCKERS
   2,99 €
2. » ROCKET RACING
   4,99 €
3. » NORMAL TANKS
   3,49 €
4. » MANIC MONKEY MAYHEM
   3,99 €
5. » FREEKSCAPE: ESCAPE FROM HELL
   4,99 €



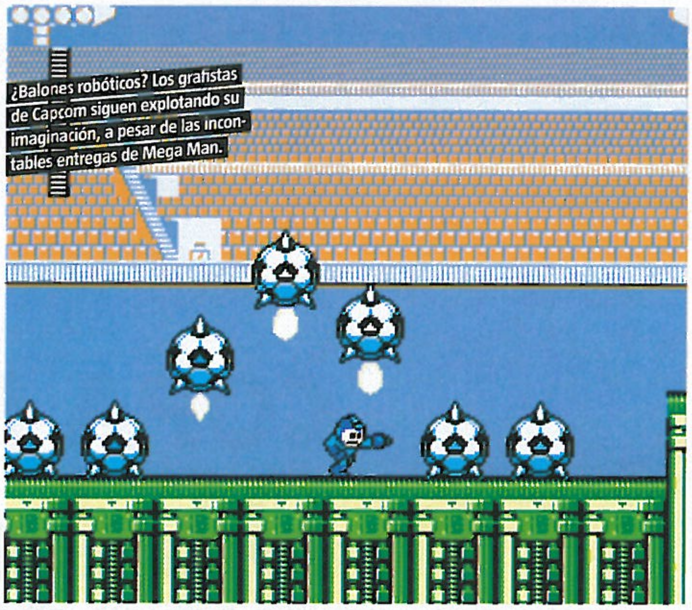
DISFRUTA DEL MAYOR ACONTECIMIENTO
DEPORTIVO DEL MUNDO
COPA MUNDIAL
DE LA FIFA
SUDÁFRICA 2010
YA A LA VENTA
EA SPORTS
CON 199 SELECCIONES Y TODA LA EMOCIÓN
DEL MEJOR FÚTBOL PARA TU CONSOLA
www.copamundialdelafifa2010.com
3
www.pegi.info
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
EA tv.es
SOUTH AFRICA 2010 FIFA WORLD CUP
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 © 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. © El emblema oficial y la mascota oficial de la Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 y el Trofeo de la Copa Mundial de la FIFA son copyright y marcas comerciales de la FIFA. Producto Bajo Licencia Oficial RFEF. Todos los derechos reservados. Todos los productos patrocinados, nombres de empresas, marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños.



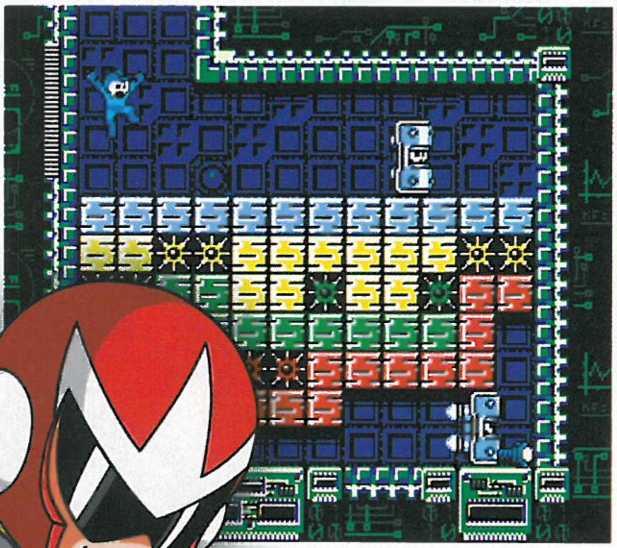




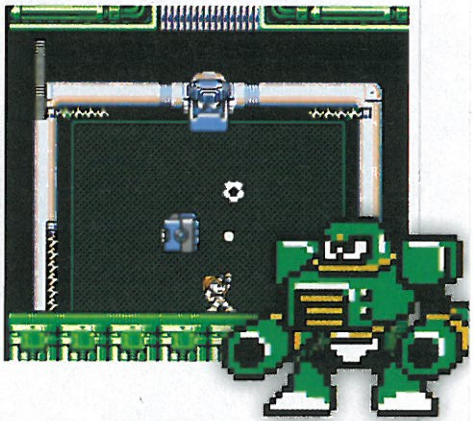
La saga Mega Man no sería nada sin las creaciones del Dr. Wily. En esta entrega nos veremos las caras contra 8 nuevos fulanos.



¿Balones robóticos? Los grafistas de Capcom siguen explotando su imaginación, a pesar de las incontables entregas de Mega Man.









9,99 €

Test

MEGA MAN 10

¿Tomadura de pelo o sincero ejercicio de nostalgia? Como todo en esta vida, depende del ojo del que mira. Los gráficos y la mecánica (sencilla a la par que infernal), heredada de los *Mega Man* de NES, espantarán a los usuarios que buscan lo máximo en gráficos y sonido. Pero aquellos que disfrutaron, y sufrieron, con las aventuras del robot azul durante el glorioso reinado de los 8 *bits* encontrarán en ***Mega Man 10*** todo lo necesario para alimentar su vena nostálgica. Por delante esperan ocho nuevas creaciones del Dr. Wily y el demencial nivel de dificultad, marca de la casa. Al menos hay que agradecer a **Capcom** la incorporación de un modo *Easy*, que añade plataformas salvadoras sobre esos temidos suelos de pinchos.

Y no es la única novedad que encontrarás, si decides retroceder al reino de los píxeles y los colores primarios: el carismático *Proto Man* estará disponible desde el principio como alternativa al muchacho del braguero azul. En cambio, para desbloquear a Bass, otro clásico de la saga, tendrás que «aflojar la mosca» a través de contenido descargable.

Enemigos que vuelven a aparecer con sólo hacer retroceder un poco el *scroll*, una dificultad que roza la crueldad... ***Mega Man 10*** es una experiencia *retro* tan satisfactoria como masoquista. Si tienes agallas y paciencia, volverás a sentirte como aquel chaval de 12 años. Sí, el mismo que hoy te abofetearía por grabar partida cada tres minutos. Nemesis

Género
Plataformas über-añejas
Compañía
Capcom
Desarrollador
Inti Creates
Distribuidor
Capcom
Jugadores
1
On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Inglés



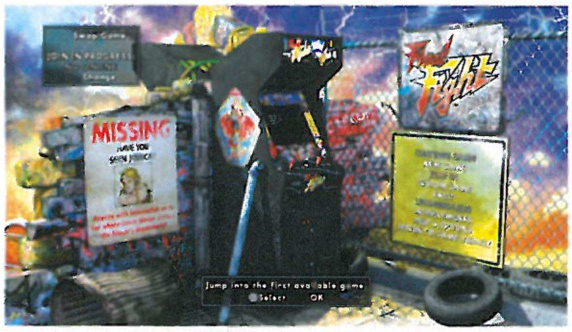
EVALUACIÓN

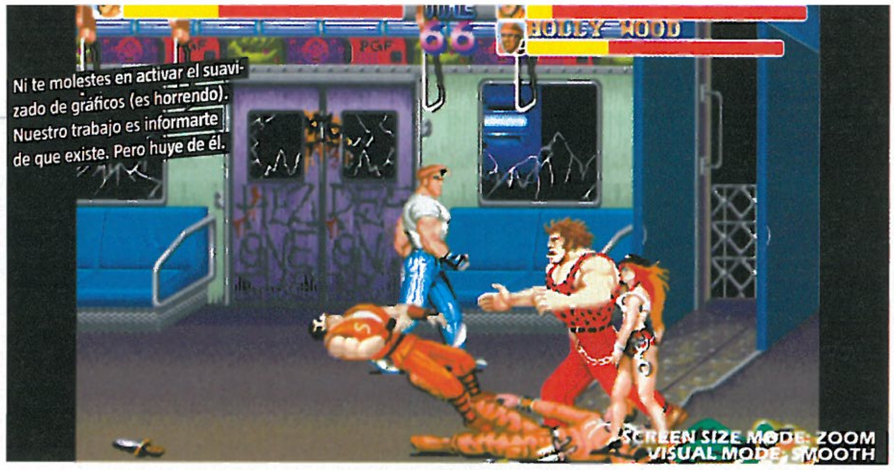
Sus gráficos, en la tradición NES, y su demencial dificultad hacen de MM 10 un bálsamo para enfermos de nostalgia y jugadores que busquen un buen desafío. El resto de usuarios quedan advertidos... los píxeles pueden ser tan bellos como desquiciantes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
6,5	8,3	7,9	7,5	7,0	7,9

Melodías tan deliciosas como pegadizas que te harán añorar el chip de sonido de la NES.

Difícil como el Infierno, aunque no tan largo como otros Mega Man de 8 bits.





Ni te molestes en activar el suavizado de gráficos (es horrendo). Nuestro trabajo es informarte de que existe. Pero huye de él.



Para un chaval de barrio que supere la treintena, es imposible no derramar una lágrima al ver cómo se ha emulado la roña y la suavidad de las coin-op de la época.



Magic Sword es tan monótono como en su época, pero como complemento a Final Fight no está mal. Y además tienes el modo On-line cooperativo para reírte un rato.

Test

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT

Género **Arcade**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Distribuidor **Capcom**
Jugadores 😀😀
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Cast/inglés - inglés**

9,99 €

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España **Plata**

Recomendado **CALIDAD PRECIO** PlayStation

A estas alturas, que **Capcom** emule sus leyendas recreativas en **PS3** no debería sorprendernos. Ahí están los esenciales *Capcom Generations* de **PSone**, o los *Collection* de **PSP**. Lo que hace especial a ***FF Double Impact*** es la fidelidad, el respeto reverencial, con el que ***Final Fight*** y ***Magic Sword*** (en programa doble) llegan a la *Store* de *PSN*.

Te sentirás transportado a los años 80, hasta el salón recreativo de tu barrio, gracias a las diferentes opciones de visualización que ofrece. Podrás elegir entre el píxel puro (al estilo *MAME*), un horrendo suavizado... o un modo para fanáticos que te hará revivir las máquinas como si jugaras frente a un mueble recreativo. **Capcom** emula en **PS3** el barrido de imagen, la suavidad en los *frames* e incluso la mugre de los monitores de la época, escoltando la pantalla de juego con los *flyers* originales.

Todo un banquete para mitómanos de los *arcade*, que además viene acompañado de juego On-line (cualquier fulano podrá incorporarse a tu partida, como si echara 5 duros en tu máquina) y un verdadero arsenal de desafíos y retos que irán evolucionando con tu partida.

¿Y qué decir de los juegos? ***Final Fight*** es una de las leyendas del género *brawler*, una *delicatessen* con música remasterizada (y de qué manera) que enamora como el primer día. ***Magic Sword***, con sus 51 niveles, sigue siendo tan monótono como en 1990, pero como extra no está mal. ¿Para cuándo un *Strider* o un *Ghouls N' Ghosts* en estas condiciones? Nemesis





También cuentas con la opción para ver el píxel puro y duro, al estilo de los emuladores para ordenador. Majos los de Capcom.

EVALUACIÓN

FF Double Impact abre una nueva era en la emulación de coin-ops. El mimo con el que recrea los gráficos originales, unido a la arrolladora jugabilidad de Final Fight, hacen de este descargable un auténtico tesoro. Los 10 € mejor invertidos del año.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,2	9,2	8,0	8,5	9,2

La suavidad, y la roña, de las pantallas de antaño, emuladas con verdadero mimo.

Final Fight en modo On-line... ¿De verdad necesitas saber algo más?

PlayStation

Home

PlayStation® Home

Descubre y disfruta con los mejores contenidos

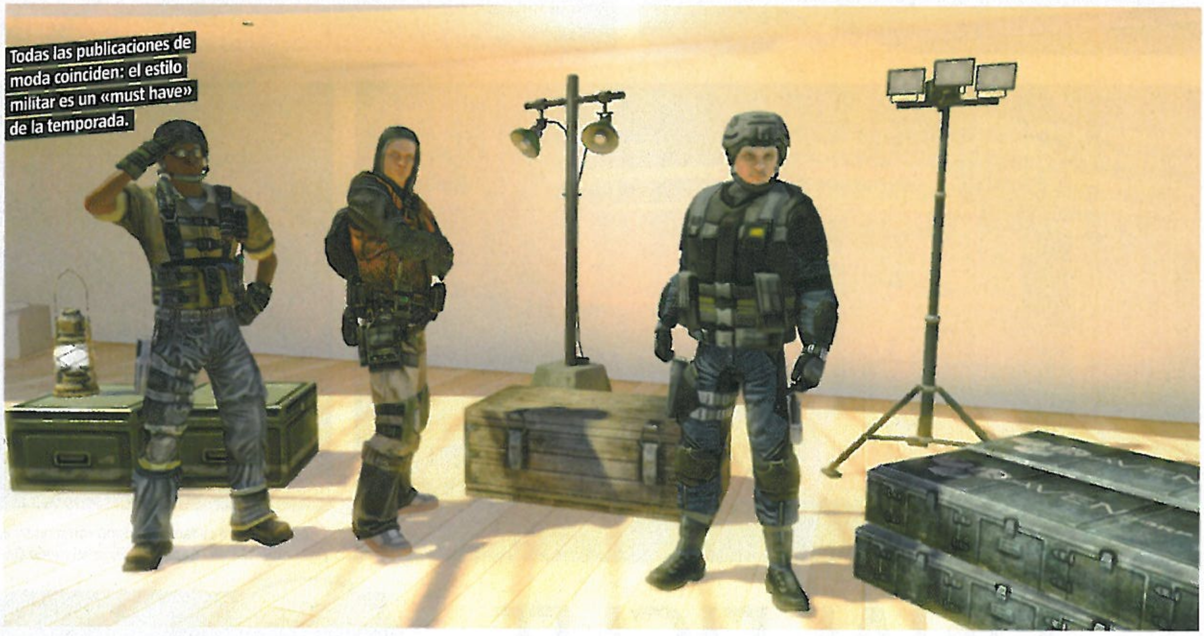
LITTLE BIG HOME

por Dragócula

Cuando se anunció el lanzamiento de ***LittleBigPlanet*** para **PSP** me alegré mucho: me encanta jugar con portátiles -aunque sea en casa-, lo mismo que el género de las plataformas. Pero tengo que reconocer que últimamente siento cierta decepción, y el motivo es el escaso contenido descargable para la versión **PSP** del mundo de *Sackboy*.

Lógicamente, la memoria de ambas consolas no está pensada para lo mismo, pero la cantidad de contenido opcional no está reñida con el «peso» de éste. Tal vez, la versión «pequeña» no se pensó para tener el mismo nivel de jugabilidad que la primera, pero no se puede evitar cierta sensación de limitación cuando se pasa de sobremesa a portátil. Algo que se debe «sortear» volcando el ingenio cuando se desarrolla una versión para **PSP**. Y el contenido descargable, aunque en esto no lo es todo, sí es un factor importante en ***LBP***.

«Más contenido descargable para la versión portátil de LBP»



Todas las publicaciones de moda coinciden: el estilo militar es un «must have» de la temporada.

DE COMPRAS POR HOME

Hazte con los últimos items para tu avatar, apartamento o espacio personal

El cambio de estación está a la vuelta de la esquina, y debe ser por eso que el «mundo de los items coleccionables» se llena de propuestas para que renueves todo aquello susceptible de ser personalizado.

A la vista de las últimas actualizaciones, **HOME** se ha convertido -más aún- en un escaparate por el que pasear para ver, adquirir y equipar cantidad de objetos, opciones que siempre se agradecen.

Por ejemplo, en cuanto a muebles, este mes puedes encontrar baúles de ***MAG***, una mesa de *DJ* para tu apartamento (en alter ego), o las últimas propuestas con que se ha ampliado el original catálogo de *MyDeco*.

Y si lo que te interesa es engalanar tu avatar, hazte con un uniforme de camuflaje (también de ***MAG***), complementos corporativos en la Terminal Audi o incluso con un simpático traje de conejo (alter ego).



LABORATORIO ANIMUS

El espacio de Assassin's Creed en HOME

Los fans de Altair y Ezio están de enhorabuena: el laboratorio ***Animus de Abstergo*** es el espacio donde los avatares podrán rodearse del encanto de esta saga de asesinos: gran cantidad de información y datos sobre el juego, mensajes ocultos por descubrir y un minijuego tipo *tower defense*, entre otros contenidos.

BASE LUNAR GAME

Para estar al día... o no

Raro era que, en un sitio intrínsecamente ligado a los videojuegos, no hubiese un sitio en el que informarse del tema. La **Base Lunar Game** ha puesto fin a esto, pero además siguiendo la estela de las «plataformas paralelas», pues en este espacio, además de ponerte al día con las últimas novedades en juegos, podrás pasar el rato con un minijuego o disfrutando junto a otros avatares en la pista de baile.





E.P. WARHAWK

Hogar de camaradas

Dentro de la más que amplia oferta de espacios personales a disposición de los usuarios en **HOME**, casi echábamos en falta uno como este pues, ¿quién no ha deseado alguna vez vivir en una base aérea? Un minijuego cooperativo para dos jugadores y un montón de muebles completan la oferta.

mundo LBP

LittleBIGPlanet™

PlayStation





YA ES PRIMAVERA EN LBP

Nada menos que 14 propuestas para ampliar tu vestuario



No hay un motivo concreto, pero este es uno de los meses en que más contenido descargable ha sido lanzado para los usuarios de ***LBP*** en la *Store*, adquirible como *items* individuales (los trajes) o en *packs*.

Las franquicias en que se basa son el clásico *Sonic* y la película de **Disney** *Los Increíbles*. En cuanto a la primera, el conjunto incluye cinco trajes y un *set* de pegatinas estilo *remember* que no tiene desperdicio. Y sobre la segunda, hay 2 *packs*: uno con los trajes de 9 personajes principales y otro con *items* varios para crear niveles (artilugios, música...), más pegatinas.

Y PARA PSP...

Y es que con esta -tan inesperada como generosa- cantidad de contenido para **PS3**, su hermana pequeña no podía ser menos. Y, además, gratis.

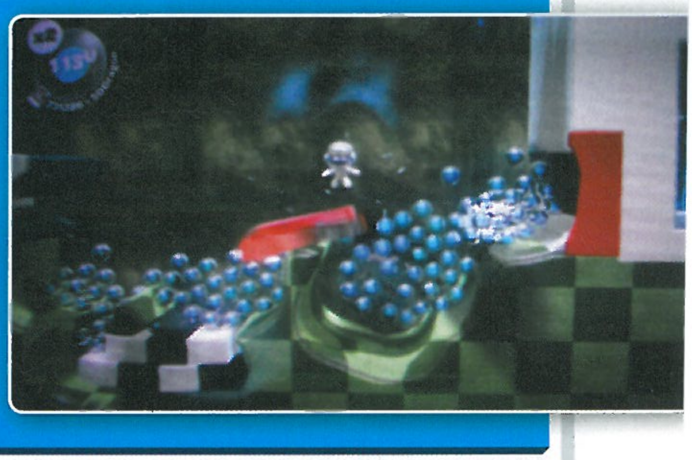
Este mes, el nivel elegido para pasar de «sobremesa a portátil» ha sido *The Islands*, con su correspondiente estética temática, en este caso oriental. Recréalo con piezas de ropa y cantidad de *items*.



EL MEJOR NIVEL DEL MES

Llevábamos ya un par de meses en que las menciones a los diferentes concursos organizados para ***LBP*** nos «obligaban» a fijarnos en un nivel campeón. Pero éste, tratando de encontrar algo diferente y buscando uno que no estuviese forzosamente entre los más jugados, encontramos una curiosidad: se trataba de una serie de niveles -cinco concretamente- titulados ***Bomb Survival***, creados por **Flashtoria**, cuya mecánica consiste en lo siguiente: tras elegir el fondo musical con que jugar el nivel, *Sackboy* se introduce en un decorado tipo «mapeado de una sola vista» -aunque de varias plantas- y comienzan a llover esferas de *items* y disparos que van volatilizando las diferentes estancias. Gana quien más esferas de *items* recoja antes de que lo vuelen, cosa que termina pasando antes o después.

La mecánica es la misma para las cinco versiones, pero variando el diseño del decorado del nivel. Adictivo.



Canta y diviértete con el karaoke de Sony

PlayStation

Singstar & Singstore



Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

El País de las Maravillas

1 EL SOMBRERERO
Francesco (La canzone del capitano). Cual Johnny Depp en Alicia En El País De Las Maravillas, ¡este chico está loco! No había visto semejantes malabares con un mando y un micro...





2 ¡CUT YOUR HEAD!
Gorillaz (Feel Good, Inc.). El Esbirro de la Reina de Corazones canta por Gorillaz mientras trata de cortar la cabeza al guitarrista que tiene a su derecha: ¡¡Cut your head!!

3 ALICIA
The Offspring (Self-Esteem). La que encoge y crece, la que sueña con un conejo que habla... también está en la Comunidad, aunque más modernita con faldita y corbata...



TOPS

SONGPACK AMY WINEHOUSE

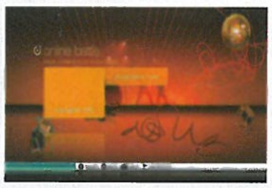
1. BACK TO BLACK
2. LOVE IS A LOSING GAME
3. REHAB
4. TEARS DRY ON THEIR OWN
5. YOU KNOW I'M NO GOOD

NUEVAS CANCIONES

1. ELLA – Bebe
2. EL TORO GUAPO – El Fary
3. DESESPERADA – Marta Sánchez
4. 20 TH. CENTURY BOY – T-Rex
5. SÓLO QUIERO BAILAR – Zentric

News







Una vez descargada la actualización, en el menú de tu SingStar aparecerá el modo «Batalla Online».

BATALLA ON-LINE SINGSTAR

A partir de junio podrás descargarte una actualización que todos los amantes de *SingStar* estábamos deseando tener. Se trata de un nuevo modo Batalla On-line a través del cual podrás competir contra otros aspirantes a estrellas de la canción sin importar donde estén. Una vez descargada dicha actualización sólo tendrás que elegir entre tus amigos de *PS Network* a quien quieres retar, manda tu invitación, ambos elegid un tema... ¡y que empiece la batalla!

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR VOL. 3!

Participa enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué canción de Despistaos aparece en SingStar Vol. 3?

A) Física o Química B) Cada dos minutos C) Estoy aquí

Ganador de un SingStar Vol. 3 del mes pasado: **Elísabet Díez Díez**



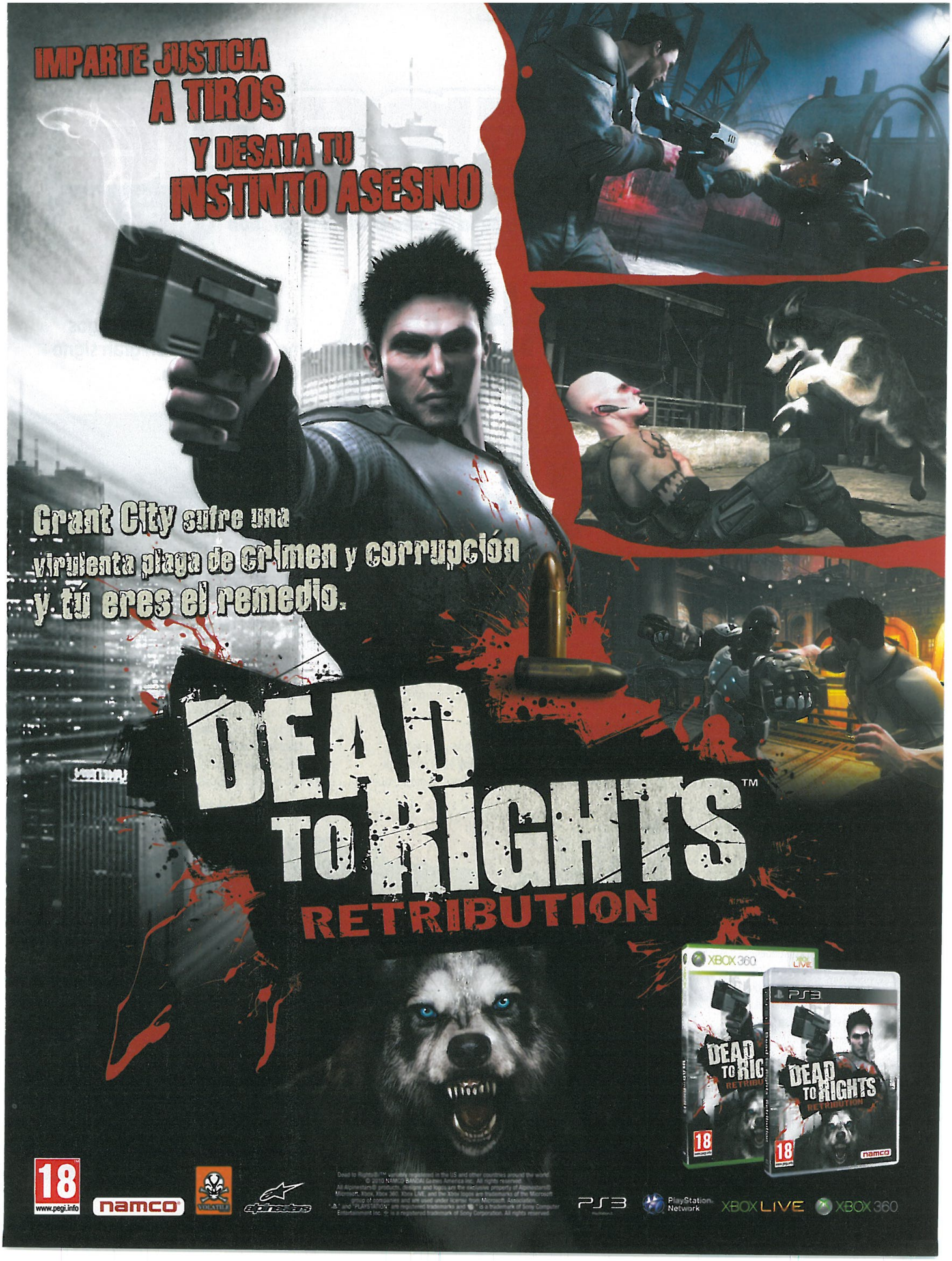
CANTOS DE SIRENA

por Anna

EL FUTURO ES ON-LINE

Últimamente alberga en mi una dualidad de sentimientos; por un lado, alegría por ver que aún **Sony** sigue apostando por nuevos proyectos, alimentando su catálogo de canciones para la Comunidad *SingStar* y ampliando las fronteras de su juego social insignia dentro de su propio mundo **PlayStation**. Así, hace muy poquito, pudimos asistir -virtualmente- en la *Home*, concretamente en la sala *SingStar VIP*, a un concierto del grupo galés *Stereophonics*. Ahora nos proponen la opción de cantar contra un amigo, que posiblemente vive a cientos de kilómetros lejos de ti (y que precisamente conociste por medio de *PS Network*), a través de la red como si estuviera sentado en el salón de tu casa. Fronteras que se abren a un mundo cada vez más grande y más intangible... Y ahí es donde aflora mi otro sentimiento, el de pena por no poder tocar, sentir, oler... y tener que conformarme con el cada vez más apoyado formato etéreo que ofrece Internet. Una verdadera lástima.

«Fronteras que se abren a un mundo intangible»


IMPARTE JUSTICIA
A TIROS
Y DESATA TU
INSTINTO ASESINO
Grant City sufre una
virulenta plaga de crimen y corrupción
y tú eres el remedio.
DEAD TO RIGHTS™
RETRIBUTION
XBOX 360
PS3
18
www.pegi.info
namco
VOLATILE
alpinestars
PS3
PlayStation Network
XBOX LIVE
XBOX 360

ARQUEOLOGÍA DEL PÍXEL

The Box, la película de Richard Kelly protagonizada por Cameron Diaz, está inspirada en un cuento de Richard Matheson de una docena de páginas, que a su vez inspiró un episodio de treinta minutos de *En Los Límites De La Realidad*. La película dura 119 minutos. El resultado no está del todo mal, pero la pregunta es inevitable: ¿por qué manosear algo claremente pensado para funcionar en un formato minúsculo?

«El perfume, los frascos pequeños... eso»

Adoro los juegos que me proporcionan descargas breves e intensas de energía. Partidas cortas para emociones insostenibles más allá de un puñado de minutos, que es como Matheson estrujaba el estómago de sus lectores: con un puñado de certeros e impactantes párrafos. Por eso no comprenderé nunca la obsesión de los videojuegos por durar días y días: la intensidad se diluye y las emociones se suavizan. Porque en un mundo ideal, las críticas no dicen: «Buen juego a pesar de su escasa duración», sino «Buen juego gracias a su escasa duración». Los grandes no deberían necesitar tiempo: sólo calidad.

¿Y AHORA QUÉ?

El futuro de los videojuegos no es negro: es un gran signo de interrogación.



Hace nada hablábamos de la hipotética revolución que el nuevo control de **PS3** basado en la detección de movimientos del jugador, iba a generar o a no generar. Teníamos dudas razonables, pero esas dudas se tornan grandes incógnitas si ampliamos un poco más el foco de atención. ¿Hacia dónde van los videojuegos?¿Es lo *indie* un espejismo o un indicador de futuro?¿Se avanza hacia la «casualización» o hacia el «hardcorismo»?

MUEVE TU CUCU

No abundaremos demasiado en ello porque ya le dedicamos espacio aquí, pero **Sony** (y su rival más directo, **Microsoft**), tienen el convencimiento de que una versión HD de Wii puede suponer un alivio ante tanto *blockbuster*, con juegos de bajo coste y *target* amplio. Está por ver y no conjeturaremos más, pero parece obvio que se avecinan, como mínimo, un par de temporadas de aspavientos y cucamonas, amén de la prolongación de unos cuantos años del ciclo de vida natural de la presente generación de consolas.

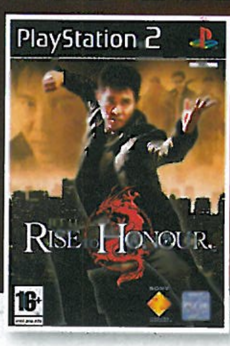
GRANDES SAGAS: ¿ÉXITO GARANTIZADO?

La zona de los altos presupuestos parece saludable. Juegos exclusivos como ***God Of War III*** o multiplataformas como ***Final Fantasy XIII*** mantienen viva la maquinaria del *hype*. Cada vez son más grandes, y los esfuerzos económicos precisos para sustentar las campañas

Try again

RISE TO HONOUR

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.



Cada generación de consolas de **Sony** ha tenido una estrella del cine de acción oriental protagonizando uno de sus juegos, y siempre han sido títulos conscientes de la personalidad fílmica de sus protagonistas. En **PSone** fue *Jackie Chan Stuntmaster*, un *arcade* callejero en tercera persona que recuperaba el sabor de clásicos como *Double Dragon* o *Final Fight* y clonaba los movimientos y acrobacias típicas del actor, además de ofrecer una fritanga de grandes momentos inspirados en sus películas, especialmente *Duro de matar*. En **PS3** hemos tenido *Stranglehold*, otra epopeya de acción en tercera persona que dirigió John Woo y que tomaba como referencia las películas que éste dirigió en Hong Kong y protagonizó Chow Yun-fat, como *Un mañana mejor* o *Hervidero*.

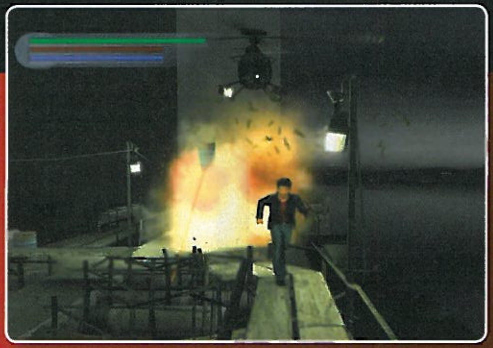
Y en **PS2** tuvimos este semi-olvidado ***Rise To Honour***, que protagonizó un Jet Li que empezaba a ser conocido en Estados Unidos (a pesar de tener ya una soberbia carrera como estrella de las artes marciales en Hong Kong) y fue coreografiado por el genio de

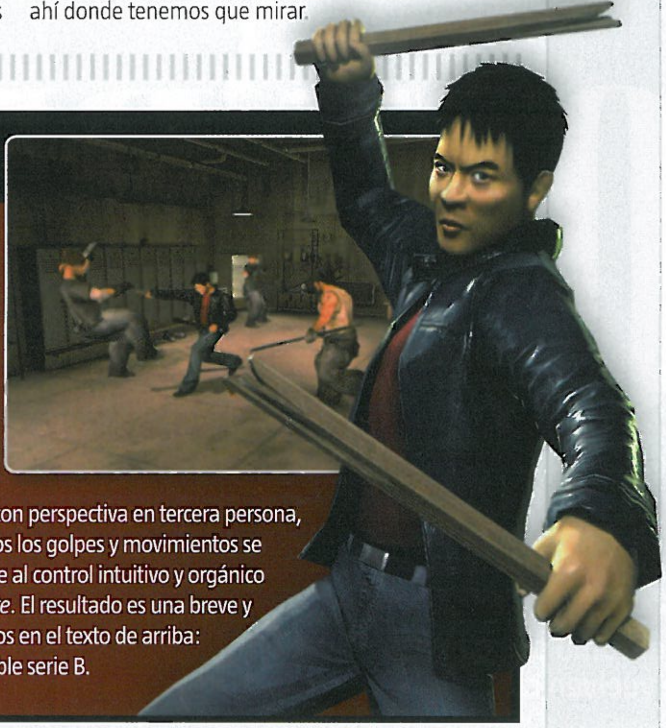


publicitarias que se necesitan para cubrir gastos sólo se los pueden permitir los titanes de la industria. Y más en estos tiempos de crisis. Curiosamente, la industria parece haberse polarizado: ya sólo se ven juegos independientes o de poco presupuesto frente a mastodontes pertenecientes a franquicias infalibles. Han desaparecido las series medias, la clase B, lo que en los ochenta era **Codemasters** y en los noventa todos esos clones de combate de los catálogos de **PSone** y **PS2**. Y eso ya sabemos lo que implica: se ha perdido el sentido del riesgo, porque los *blockbusters*, para recuperar sus monstruosas inversiones, tienen que ir sobre seguro. Por eso ***God Of War III***, con toda su espectacular maquinaria estética, asume tan pocos riesgos: está obligado a tener un éxito tan gigante como sus *final bosses*.

INDIES: LOS LISTOS DE LA CLASE

Sin series medias para tomar riesgos, dejamos el arte para los juegos al margen del *mainstream*. Gracias a la asombrosa capacidad de difusión de Internet y al éxito no-tan-sorpresa de las plataformas de descarga de las consolas de sobremesa, toda una generación de creadores interactivos que ni quiere ni necesita introducirse en los grandes estudios está dirigiendo el futuro del medio. De hecho, si queremos ver hacia dónde van los videojuegos... es ahí donde tenemos que mirar.



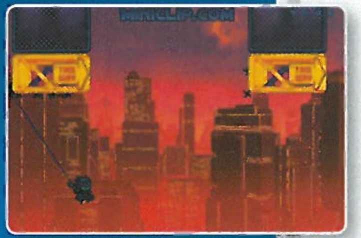


la castaña pilonga bien planteada Corey Yuen. También con perspectiva en tercera persona, ***Rise To Honour*** tenía un sistema de control singular: todos los golpes y movimientos se ejecutaban con el *stick* derecho del mando, anticipándose al control intuitivo y orgánico de un título tan aparentemente distinto a éste como *Skate*. El resultado es una breve y divertida aventura que hace añorar lo que comentábamos en el texto de arriba: buenos y contundentes títulos de pura, áspera y entrañable serie B.

Línea alterna

FINAL NINJA

Nitrome ha vuelto a hacerlo: Final Ninja es todo atmósfera, con un grafismo exquisito y una música de infarto.

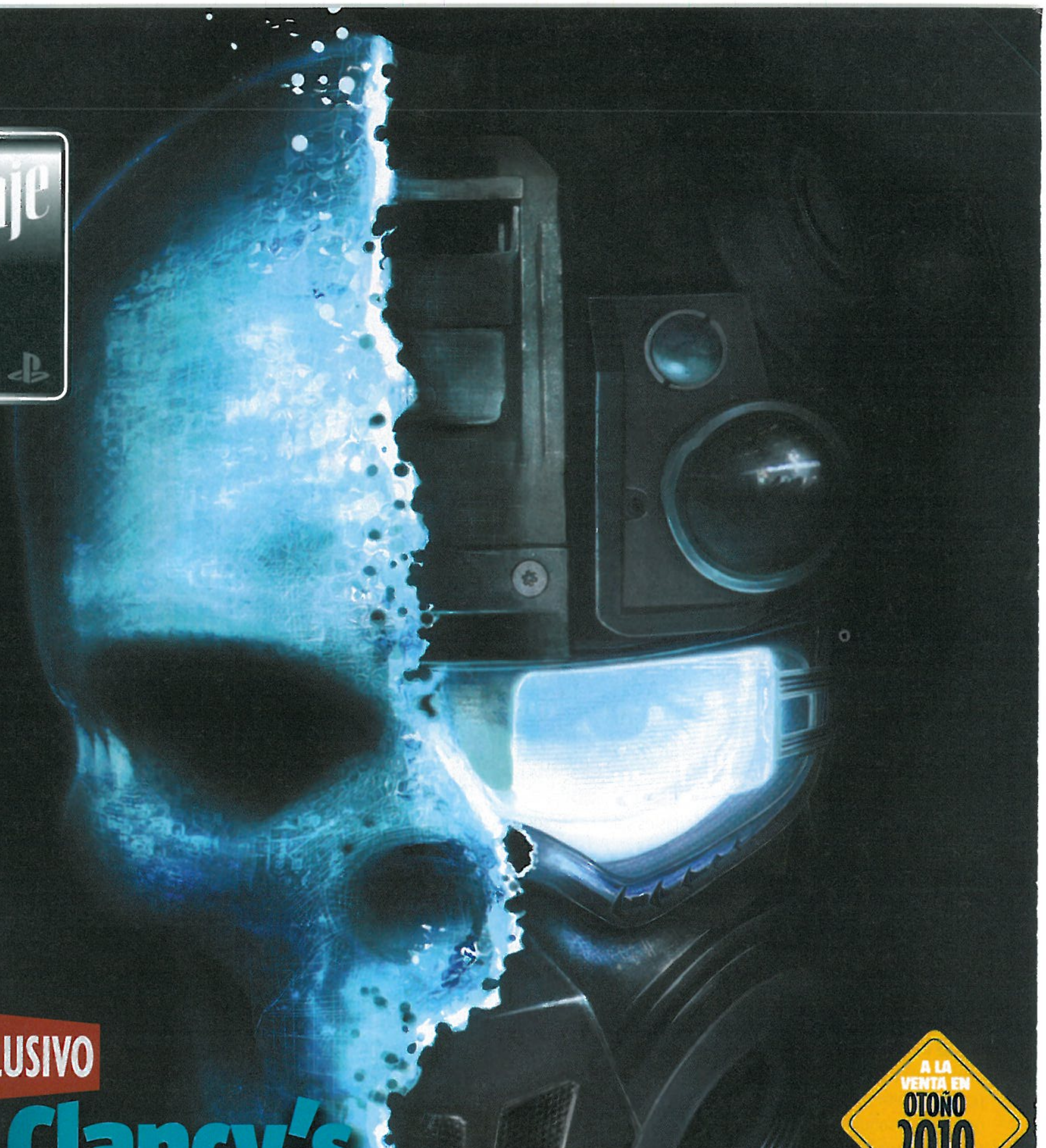


Rebosante de detalles de buen gusto (¡esos ojos!), ***Final Ninja*** y su secuela ***Final Ninja Zero*** son puro **Nitrome**: exquisitos en lo estético (gráfica y auditivamente), llenos de humor autoconsciente y con una dificultad progresiva que tiende un perfecto puente entre lo aceptable y lo desquiciante. En esta ocasión damos vida a un *ninja* futurista salido de algún ignoto anime de los noventa, que penetra en bases enemigas armado únicamente con una agilidad extraordinaria, un «amanoso» gancho que ríete tú de *Just Cause 2* y unos cuantos millones de *shurikens*.

Físicas infecciosas y guiños a los buenos viejos tiempos para otro clásico instantáneo de **Nitrome**.

Juégalo en *www.nitrome.com/games/finalninja/*

Reportaje



AVANCE EXCLUSIVO

A LA VENTA EN OTOÑO 2010

Tom Clancy's GHOST RECON Future Soldier

PS3

El futuro que Clancy se imaginó se ha convertido en presente, por lo que Ubisoft ha dado un salto hacia adelante para ver cómo podría ser el soldado del futuro, con exoesqueletos que lo hacen más fuerte y trajes que lo vuelven casi invisible. El multijugador pasa a ser ahora una cuestión de confianza.

Por Sybil





El soldado del futuro podría llevar una estructura en las piernas, un exoesqueleto para saltar y correr aun llevando mucho peso.



El estudio define el avance del escuadrón como «un escenario 360º» en el que el enemigo puede venir de cualquier parte, por lo que te interesa tener cubiertos todos los flancos .



El sistema «conectar» no sólo sirve para unirte a los jugadores, también puedes unirte a un «dron», como esta torreta móvil que controlará el ingeniero del grupo.



En Future Soldier te podrás acercar más al enemigo que en anteriores títulos de la serie «para mirarle a los ojos» cuando le dispares, dice el productor Adrien Lacay.







Los libros que Tom Clancy escribió en los años 80 y 90 hablaban de lo que podía suceder en el futuro. Pero ese futuro se ha convertido en nuestro presente, lo que ha obligado a **Ubisoft París** a empujar la serie ***Ghost Recon*** unos diez años más lejos en la línea temporal e imaginar cómo podría ser entonces un *Ghost*, un soldado de élite que se infiltra tras las líneas enemigas para solucionar problemas «incómodos» y luego desaparece.

El estudio ha hablado con fuerzas militares de élite y ha analizado los prototipos que el ejército está investigando actualmente para lograr transmitir una sensación lo más realista posible. El resultado es espectacular. Cada tipo de *Ghost* tiene unas capacidades tecnológicas diferentes. El reconocimiento usa la *optical camo*, que consiste en un traje con múltiples cámaras que captan todo aquello que te rodea y lo proyectan sobre el traje. No te hace invisible del todo, pero sí dificulta la percepción del ojo humano, de forma que cuesta percibir tu figura si estás quieto y hace que los límites se difuminen en movimiento. Esto permite acercarse más al enemigo sin ser detectado.

Con la optical camo te acercas al enemigo sin que te detecte



¿LAS ARMAS DEL FUTURO?

Cuando en Ubisoft París dicen que han estudiado en serio cuáles podrían ser las armas del futuro no se trata de palabrería. En una caja inmensa guardan prototipos como los que ves en la foto: el MRB, el casco con la cross-com... hasta un exoesqueleto. Eso sí, no había ningún traje con optical camo.



La optical camo difumina la figura del soldado con un efecto similar al de Depredador, impidiendo que le vean.







Las fuerzas de élite reales avanzan como un solo soldado. Aquí lo harás sin años de entrenamiento.

El comando posee fuerza de fuego, como un lanzacohetes sobre el hombro de tamaño muy reducido pero de gran poder destructivo. Esos cohetes tienen sistemas de seguimiento para golpear al enemigo tras la cobertura. El francotirador es capaz de detectar mejor los objetivos y el ingeniero controla los *drones*, que han cambiado respecto a títulos anteriores de la serie y ahora tienen potencia de fuego, lo que les convierte en armas muy útiles en combate. Además, se mantiene el equipamiento más popular, como la *cross-com* que da información extra sin perder de vista el campo de batalla. Los *Ghost Recon* llevan encima todo cuanto necesitan para su misión, lo que supone un extra de peso. Por suerte, la tecnología les facilita un exoesqueleto, una estructura metálica con la forma de las piernas humanas que les permite desplazarse más rápido y con unos 60 kilos de peso extra; podrás seguir realizando movimientos como esquivar o tirarte al suelo, pero con más facilidad y fuerza.

JUGAR COMO SI FUERAS UNO

Pero, pese a todo lo dicho, la verdadera novedad de ***Future Soldier*** está en la desaparición de las órdenes de escuadrón, sustituidas por el sistema «conectar». El escuadrón puede asociar sus movimientos a uno de sus componentes para avanzar como una unidad, moviéndose espalda contra espalda, con lo que logran una visión de 360º muy útil, ya que en el modo Campaña el enemigo vendrá de cualquier lado en cualquier momento. La inteligencia artificial ya no esperará tus indicaciones ni correrá delante de ti.

Igual funcionarán los modos Multijugador y Cooperativo. Aunque el estudio no



Podrás utilizar técnicas de Systema, un arte marcial ruso que nació en el siglo X, desarrollado por los cosacos y que usan de verdad algunos cuerpos especiales.



La demo funcionaba a 60 fps, como es habitual en Ubisoft. Gracias a ello el equipo ha podido imprimir más realismo al juego.







BLADE DRONER

El dron ha evolucionado hasta casi ser uno más del equipo, ya que lo controlas directamente: si el escuadrón se ve acorralado, puedes enviarlo para que os rescate a todos y asegurar el perímetro de vuestra zona.

ENTREVISTA CON...



ADRIEN LACAY
Productor GRFS

OLIVIER DAUBA
Director Creativo GRFS

¿Por qué han eliminado las órdenes directas al escuadrón?

Olivier Dauba: Ahora la orden es «ven conmigo». La elección al jugar On-line es ver con quién te interesa moverte y en quién confías. Es otro tipo de estrategia.

Adrian Lacay: Pero unirte a otro es una elección. Si quieres, puedes ser un lobo solitario, sólo que no te beneficias de las habilidades de tus compañeros.

¿Son reales las armas que veremos?

O.D.: Nos hemos documentado hablando con los investigadores para incluir los prototipos que se están probando actualmente.

A.L.: Luego hemos visto cómo los podíamos usar y que fueran divertidos, artísticos, pero funcionales. Incluso cuando hemos inventado un arma que no existe, hemos seguido las normas de cada arma diseñando un prototipo para hacer, por ejemplo, una pistola con una mirilla conectada con tu *cross-com*.

Vale, las armas son posibles, pero suponemos que la historia no.

A.L.: *Ghost Recon* siempre habla de un futuro verosímil.

O.D.: Oriente Medio lleva décadas explotando sus recursos, y se acabarán agotando. Pero Noruega es uno de los grandes productores de petróleo, y Bolivia se está convirtiendo en un gran exportador de Litio, que está en las baterías que utilizamos para todo, incluidos los coches eléctricos que cada vez se usan más. El eje geopolítico del mundo está cambiando actualmente y puede que se desplace a China...

A.L.: O a Noruega. En el juego presentamos un futuro ficticio pero basado en información real.

O.D.: En el primer ***Ghost Recon***, en 2000, se hablaba de una guerra entre Rusia y Georgia, y ese conflicto se produjo en 2008, el mismo año que en el juego.



Ubisoft quiere que vivas la historia en primera persona, con lo que a veces serás otro personaje, como el guardaespaldas del presidente o un ingeniero que defiende la planta en la que trabaja.





ESCUADRÓN DE CINE

Ubisoft ha lanzado un impactante tráiler con actores reales y ha anunciado un corto dirigido por los oscarizados François Alaux y Hervé de Crécy.

lo confirma, parece que este último será para cuatro jugadores en Campaña.

En el Multijugador, uno decidirá el camino y los demás pueden centrarse en vigilar y atacar. Ya no tendréis que ir avanzando de cobertura en cobertura y preguntándoos dónde está cada uno.

No es obligatorio unirte a otros jugadores, pero sí te permite disfrutar de las habilidades que tengan otros tipos de soldados: si eres *Recon* pero alguien en tu equipo es *Comando* podrás beneficiarte del lanzacohetes portátil. Los lobos solitarios sólo podrán contar con sus propios recursos. Tampoco es una unión permanente; en cualquier momento puedes conectarte o desconectarte del grupo.

La idea que dio base al sistema fue que normalmente las fuerzas de élite luchan juntas durante años, de forma que logran pensar y avanzar como un solo soldado. Aquí podrás hacerlo sin tener que pasar por esos años de entrenamiento. El Multijugador cambia así a ser una cuestión de confianza en la que te conectarás a un jugador que sea mejor que tú. También beneficia a los usuarios más novatos, ya que les permitirá jugar como una unidad sin tener experiencia.

El Multijugador tendrá modos clásicos como Dominación y *Deathmatch* por equipos, además de otro «8 contra 8».

Dado el entusiasmo y la meticulosidad con que **Ubisoft** está trabajando para mostrarnos cómo puede ser el soldado del futuro, hay que ir alistándose ya.







RUMBO AL FRÍO

Un grupo ultranacionalista derroca al presidente ruso y a continuación invade los países nórdicos. Noruega es clave, ya que es el tercer país mundial exportador de petróleo. Los Ghost se encargarán de resolver el asunto gracias a un acuerdo entre EE.UU. y Rusia.


¡LOS MEJORES RPGs POR FIN EN ESPAÑA!
Sakura Wars
~ So Long, My Love ~
Disgaea 2
Dark Hero Days
Last Rebellion
Wii
DISPONIBLE EN ABRIL
YA DISPONIBLE
PS3
DISPONIBLE EN ABRIL
12
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation Network
Wii
NIS America
db digital bros
©2006-2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. © 2009 NIS America, Inc. Todos los derechos reservados. Disgaea es una marca comercial registrada de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©2010 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. / HitMaker, Inc. Todos los derechos reservados. Last Rebellion es una marca comercial de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Bajo licencia de y publicado por NIS America, Inc. ©SEGA/RED ©IDEA FACTORY CO., LTD. Bajo licencia de y publicado por NIS America, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



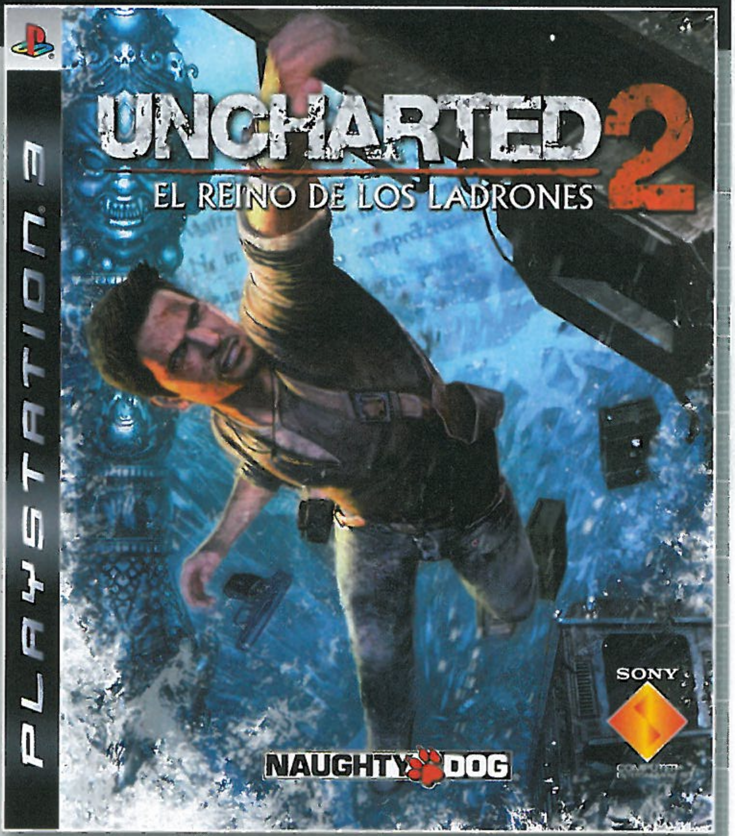
LOS MEJORES DE 2009

Un año más, los lectores de PlayStation Revista Oficial, vosotros, sois soberanos a la hora de elegir los que han sido vuestros juegos favoritos para las consolas de Sony dentro de un fantástico año de lanzamientos.

Mejor juego de PS3







VOTOS 35,04 %

UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES

SONY C.E.

La continuación de las aventuras del carismático Nathan Drake, que ya se ha convertido por derecho propio en una de las figuras más carismáticas del mundo de los videojuegos, llegó para revolucionar el género de las aventuras de acción y proporcionar una experiencia que sirve de referencia a todos los que intenten competir contra él.

Finalistas

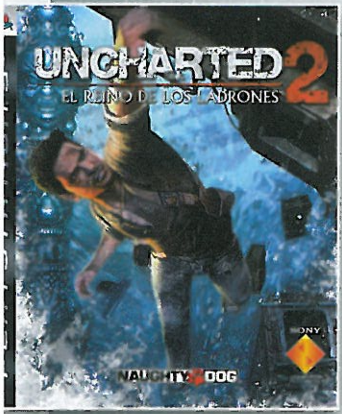


CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (26,53%)



ASSASSIN'S CREED II (18,48%)

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN



VOTOS 49,41 %

1 UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES

SONY C.E.

Se trata de una de las categorías con mayor número de representantes brillantes, pero nadie ha podido llegar al nivel impuesto por los desarrolladores de **Naughty Dog** en esta genial aventura a lo largo del globo.

2 ASSASSIN'S CREED II (26,53%)
3 RESIDENT EVIL 5 (7,14%)

MEJOR JUEGO DEPORTIVO



VOTOS 56,45 %

1 FIFA 10

ELECTRONIC ARTS

Los programadores de **EA Sports** siguen mejorando su oferta año tras año, y fruto de este esfuerzo les llega este año el reconocimiento al mejor juego deportivo en **PlayStation 3**.

2 PES 2010 (28,27%)
3 NBA 2K10 (5,03%)

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN



VOTOS 40,71 %

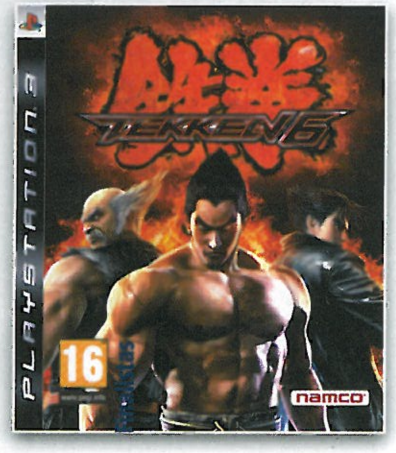
1 NEED FOR SPEED: SHIFT

ELECTRONIC ARTS

Lo de nuestros lectores con esta saga es toda una historia de amor. Este año lo tenía aún más fácil dada la excelente calidad del representante, un juego que ha redefinido el género de la conducción.

2 GRAN TURISMO (30,83%)
3 COLIN MCRAE DIRT 2 (20,40%)

MEJOR JUEGO DE LUCHA



VOTOS 48,03 %

1 TEKKEN 6

BANDAI NAMCO

La nueva edición del Torneo del Puño de Hierro se ha vuelto a coronar como el preferido por los aficionados a los juegos de lucha, y eso que este año pasado también ha visto el regreso de uno de sus mayores competidores.

2 STREET FIGHTER IV (23,79%)
3 DRAGON BALL RAGING BLAST (10,34%)

PlayStation
Revista Oficial - España

LOS MEJORES DE 2009



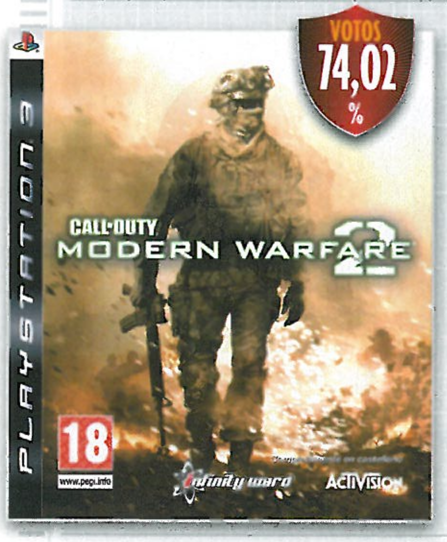


PREMIO DE LA REDACCIÓN

BATMAN ARKHAM ASYLUM

EIDOS (KOCH MEDIA)

Nunca imaginamos que un juego protagonizado por un superhéroe podría llegar a la calidad de la última producción de los estudios **Rocksteady**. Un título que derrocha estilo por los cuatro costados, algo que queda patente en la oscura ambientación, en la intrigante historia y en todo el brillante apartado técnico. La jugabilidad, además, sorprendió a propios y extraños por su adecuada mezcla de exploración, aventura y combate cuerpo a cuerpo.



VOTOS 74,02 %

MEJOR SHOOTER

❶ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ACTIVISION

El mejor representante de los juegos de disparos del pasado año viene de la mano de **Infinity Ward** y **Activision**, y es que la saga *Call Of Duty* sigue contando con la fórmula mágica para colmar las ansias de un espectro muy amplio de usuarios: acción a raudales y espectáculo gráfico y sonoro.

❷ **KILLZONE 2 (16,65%)**
❸ **RESISTANCE RETRIBUTION (3,36%)**

MEJOR RPG

❶ DRAGON AGE ORIGINS

VOTOS 52,70 %

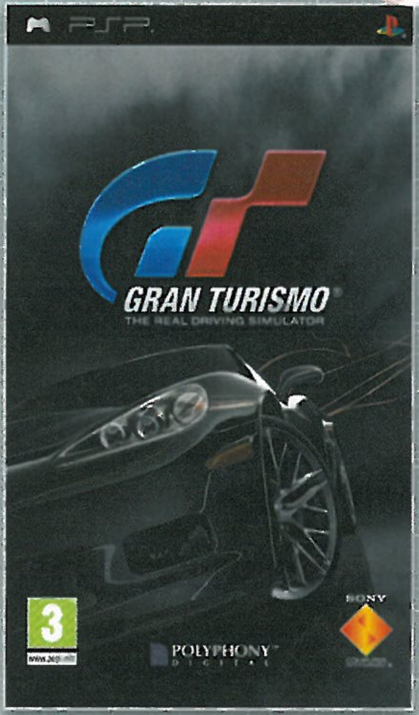
ELECTRONIC ARTS

La odisea épico-medieval de **Bioware** para **Electronic Arts** ha alcanzado el éxito entre millones de usuarios, no sólo en nuestro país. La cuidada y oscura ambientación, una historia genial y decenas y decenas de horas de juego tienen la culpa de que así haya sido.

❷ **MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE (17,20%)**
❸ **SACRED 2 FALLEN ANGEL (13,82%)**



Mejor juego de PSP



Finalistas



DISSIDIA: FINAL FANTASY (18,02%)



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS (17,75%)





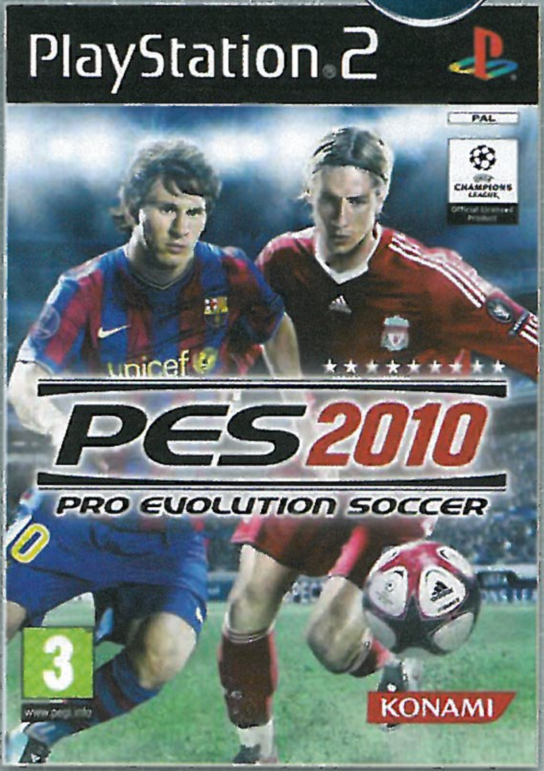
VOTOS 22,96 %

GRAN TURISMO

SONY C.E.

El largamente esperado ***Gran Turismo*** para la portátil de **Sony**, que llegó a nuestras manos al mismo tiempo que **PSPgo**, ha cautivado a los jugadores gracias a su elaborado apartado gráfico y su amplio abanico de vehículos. Y no es que no haya tenido competencia, ya que este sin duda ha sido un año muy fructífero para este pequeño gran sistema.

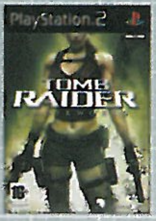
Mejor juego de PS2



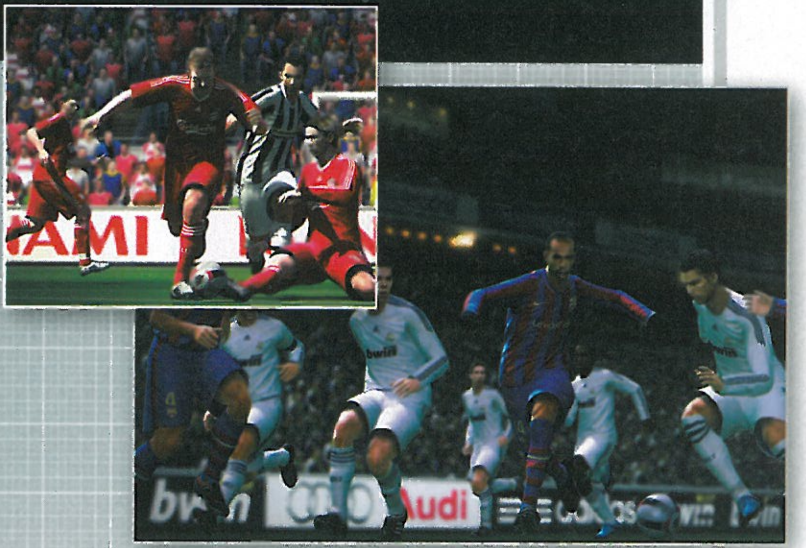
Finalistas



FIFA 10 (21,50%)



TOMB RAIDER UNDERWORLD (13,27%)



PES 2010

VOTOS 23,24 %

KONAMI

Puede que **PlayStation 2** no haya contado con una gran cantidad de lanzamientos este año, pero sí que ha habido un buen número de juegos de gran calidad. Entre todos ellos, habéis decidido que vuestro favorito sea la última entrega del simulador de fútbol de **Konami**, todo un clásico.

MEJOR PARTY GAME

❶ BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL

SONY C.E.

Parece que os ha convencido la propuesta cultural de **Sony C.E.** con su concurso de preguntas y respuestas para **PlayStation 3**. Y es que lo de demostrar que eres más inteligente que tus amigos y familiares siempre es un aliciente muy a tener en cuenta durante las reuniones...

❷ GUITAR HERO 5 (14,36%)
❸ GUITAR HERO METALLICA (10,70%)



VOTOS 29,09 %



VOTOS 71,45 %

MEJOR JUEGO ON-LINE

❶ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ACTIVISION

El rey de la red *PlayStation Network* ha sido, desde su lanzamiento, el espectacular *shooter* de **Infinity Ward** para **Activision**. Millones de jugadores de todo el planeta se conectan para dirimir sus diferencias empuñando todo tipo de armas de fuego.

❷ FIFA 10 (9,70%)
❸ UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES (5,40%)

MEJOR JUEGO DESCARGABLE DE PS STORE



VOTOS 21,68 %

❶ BATTLEFIELD 1943

ELECTRONIC ARTS

Quien todavía asocie el concepto de juego descargable con poca calidad o profundidad debería probar el ganador de esta categoría para 2009, todo un competitivo *shooter* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

❷ MARVEL VS. CAPCOM 2 (19,58%)
❸ OUTRUN ONLINE ARCADE (10,52%)



Algunas de las situaciones y momentos de GTA Episodes From Liberty City son dignas de la mejor y más bestial película de acción «made in Hollywood».

PS3



Género
Acción
Compañía
Rockstar Games
Desarrollador
Rockstar North
Distribuidor
Take2
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.814 MB)
P.V.P. Recomendado
44,95 €
www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity/
18

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY

DOS BUENAS HISTORIAS Y UN GRANDÍSIMO JUEGO

Hay compañías que con sus lanzamientos acaban marcando, de una u otra manera, los futuros pasos del mundo del videojuego. **Rockstar** es una de ellas y este sensacional ***GTA Episodes From Liberty City*** es una experiencia tan interesante y lograda que ojalá haya más compañías dispuestas a apuntarse a tan brillante idea.

Lo primero que hay que dejar claro es que más que apéndices o secuelas de ***GTA IV***, ambos episodios son dos juegos distintos y completamente independientes pese a que compartan escenario y algún instante de la historia. Una vez dicho esto, dos juegos de la talla y calidades de un *GTA* por tan sólo 44,95 € ya es motivo suficiente para salir corriendo a las tiendas el día de su salida. Los más críticos podrían argumentar que ninguno de los episodios tiene las dimensiones ni horas de juego de los otros *GTA* y que ambos juntos equivaldrían a uno, pero esas cuentas no son ciertas ni se ajustan a la realidad. Sin entrar en misiones secundarias ni minijuegos, ni demás historias típicas de estos títulos, sendos capítulos cuentan con varias decenas de horas cada uno de ellos.

Aclarado ese aspecto, lo siguiente que habría que decir es que ***GTA Episodes From Liberty City*** es un auténtico juegazo y, como decía aquel anuncio de cerveza, posiblemente una de las mejores y más originales entregas de toda la saga. Lo tiene absolutamente todo: dos buenas historias, una impresionante puesta en escena, un desarrollo emocionante, personajes con carisma, equilibrio y variedad en las misiones, acción por todas partes y para todos los gustos. Es tan bueno y está tan bien trabajado, que resulta realmente muy complicado decantarse por uno de los episodios. Es curioso: al principio, por su temática y el «rollo» de bandas, casi todos apostamos por *The Lost And Damned*... pero es empezar una partida con *The Ballad Of Gay Tony* y es raro el que no tiene serias dudas. Después de unas horas de juego ya hay quien dice que es mejor que *GTA IV*, y esa es una excelente señal porque habla como mínimo de la misma calidad.

Como todos sabemos, es obligado intentar innovar algo y, aunque no sea demasiado, **Rockstar** ha añadido algunos nuevos elementos de interés, como el salto base, o ha dado protagonismo a elementos ya vistos y que no funcionaban del todo bien como el manejo de los helicópteros.

Si hablamos de jugabilidad, estamos seguros de que nadie saldrá defraudado. »



LA ALTERNATIVA

JUST CAUSE 2. Acción desbordante y una espectacularidad sin precedentes con una isla paradisíaca como escenario.

The Lost And Damned





El grupo es lo más importante en una banda. Ellos acudirán siempre que necesites ayuda, y junto a ellos recuperarás tu vitalidad.

Aunque las motos serán nuestro principal modo de transporte, en ocasiones nos veremos obligados a tomar el volante de algún vehículo.









El armamento es el de otros GTA más algunas gloriosas incorporaciones, como este devastador lanzagranadas.





Motos *custom* de gran cilindrada, tipos duros, luchas de poder entre bandas, recortadas, ríos de alcohol... Ese es el mundo en el que tendremos que sobrevivir en este episodio lleno de acción y con un inconfundible olor a gasolina quemada. Nuestro personaje, *Johnny Klebitz*, es el único que puede evitar que las malas decisiones del jefe de la banda acaben con el grupo y la propia banda. Misiones repletas de acción, protagonismo absoluto de las motos, un argumento lleno de giros y sorpresas y entretenimientos tan moteros como los pulsos, el billar o las cartas, son algunas de las señas de identidad de este extraordinario capítulo.

TEST

The Ballad Of Gay Tony







Con tanta fiesta, al pobre Luis le llueven las novias. Bailar bien es una de las maneras más sencillas de ligar.



El salto base será la forma de movernos por la ciudad y la única manera de escapar de algunos lugares.





Volar es divertido y tiene bonitas vistas... pero atravesar una ciudad con una tanqueta es una experiencia sin rival posible.

En una ciudad que nunca descansa, el crimen está obligado a hacer horas extra. Este episodio es el mundo de la noche, la fiesta, los locales de moda... y todo lo oscuro que se esconde detrás de tanto glamour. En la piel del dominicano *Luis López* deberemos encargarnos de sostener el imperio nocturno de *Gay Tony*, un jefe en deuda con la mafia y otros personajes de negra sombra. Además de los clásicos trabajos de guardaespaldas y relaciones públicas como atender clientes VIP o cuidar un local, tendremos que realizar otros encargos no tan limpios, tales como secuestrar, robar, «trapichear» o extorsionar. Tanto asalto en la ciudad de los rascacielos nos propocionará un nuevo sistema de transporte en la saga: el salto base. Para muchos amantes de *GTA*, éste es el episodio preferido de esta entrega por su argumento y espectacular desarrollo.





MULTIJUGADOR EN RED
Puede ser uno de los modos preferidos por los amantes de la saga. Con hasta 16 jugadores simultáneos jugando en red y con unos cuantos modos de juego, tanto individuales como cooperativos por equipos.







Cada uno acaba las misiones como puede. Aquí vemos el clásico vuelo carpado lateral sobre gran explosión final de fondo. Precioso.

¿Sabías que...

La saga Grand Theft Auto nació en el año 1.999 y fue PlayStation la primera consola de Sony en la que pudimos disfrutarlo. El espaldarazo definitivo llegó con la aparición de GTA III en PlayStation 2, que fue el momento en que dio el salto a las 3D.

Los personajes, el manejo de las armas y buena parte de los vehículos se controlan con una gran facilidad y de manera precisa. En cuanto a la dificultad, está bien ajustada y aunque hay misiones que, como siempre, se encasquillan, creemos que gustará al conocedor de la saga... sin desesperar a los que se acerquen por primera vez. La originalidad y variedad de las misiones principales pues, pese a que se nota un esfuerzo por diversificar las acciones, son las clásicas de *GTA* más o menos «tuneadas». Para los más críticos es posible que pueda parecer «más de lo mismo», pero de lo que no hay duda es de que «mismo» tiene más calidad que en el 90% de otros juegos del género.

En las secundarias, sin embargo, sí vamos a encontrar un poco más de aire fresco y, ya sean los pulsos, en las remozadas partidas de billar o en cualquier otra actividad, notaremos que han mejorado mucho su jugabilidad y ya no están de simple relleno.

En lo que se refiere a la artillería, cada episodio incluye sus propias «herramientas», y si en *TLAD* la recortada, los lanzacohetes, los explosivos de mano y la superametralladora son las estrellas, en *TBOGT* el protagonismo recae en el rifle de asalto y de mira telescópica, una *Uzi* de oro y las bombas lapa. Hemos citado sólo algunas, pero hay otras nuevas, más la presencia de muchas de otras entregas y la inestimable ayuda de estrellas invitadas como la tanqueta o los helicópteros.

Otro apartado que seguro interesa especialmente a los fanáticos de la saga son las novedades de este *Blu-ray* en cuanto a juego en red. En ***GTA Episodes From Liberty City*** podremos participar en partidas On-line con hasta 16 jugadores simultáneos y en modos muy similares a los que vimos en *GTAIV*. En el clásico «todos contra todos» o en un enfrentamiento por equipos, la diversión está más que asegurada.

Para terminar, una mención especial a la excepcional banda sonora de ***GTA Episodes From Liberty City***, que por su variedad de estilos y por la calidad de las elecciones merece entrar en el podio de la saga. Sea cual sea vuestro tipo de música preferida seguro que hay una emisora con un buen número de temas y con alguna de vuestras bandas favoritas.

CADA EPISODIO ES UN JUEGO INDEPENDIENTE, AUNQUE COMPARTEN PERSONAJES, ESCENARIO Y SE DESARROLLAN EN EL MISMO «MOMENTO»

EVALUACIÓN

✓ La trama y desarrollo de ambas historias. La calidad e intensidad de las misiones y los personajes. El entorno gráfico, la banda sonora, etc.

✗ Lo más negativo que vemos es que hayamos tenido que esperar meses para disfrutarlo. El control de los vehículos podía ser algo mejor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Impresionante el trabajo gráfico para ambientar perfectamente en ambos episodios.	Una BSO antológica. Por variedad de estilos y calidad de los temas, de lo mejor de toda la saga GTA.	Tan absorbente e intenso como GTA IV, pero con nuevos entretenimientos y mejoras en los minijuegos.	Cualquiera de los dos episodios tiene decenas de horas de juego sin llegar a entrar en misiones secundarias.	Hasta 16 jugadores simultáneos compartiendo misiones o participando en bandos contrarios.	Es uno de esos juegos que exprime la PS3 a fondo. Aprovecha el mando, pero no el Sixaxis.	Dos formas distintas de disfrutar de uno de los mejores juegos... y encima por el precio de uno.
9,5	9,5	9,5	9,3	9,2	9,0	9,4

TEST

PS3



Género
Beat'em-up
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom/Dimps
Distribuidor
Koch Media
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Español-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.062 MB)
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.streetfighter.com/es

12



Cammy en toda su gloria. Es sólo una pequeña muestra de los espectaculares Ultra Combos y especiales que encontrarás en Super Street Fighter IV.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

SUPER STREET FIGHTER IV

O CÓMO MEJORAR LO QUE PARECÍA INMEJORABLE

Aún más en estos tiempos de pochez ecónomica, diez Euros significan mucho. En el caso de ***Super SF IV*** suponen la diferencia entre un juegazo con un precio más que interesante (39,99 €) y una pseudo-secuela que podría haberse incorporado, en forma de contenido descargable, al *Street Fighter IV* (comercializado hace poco más de un año). De haberse hecho realidad los rumores que apuntaban a un PVP más elevado, nuestra apreciación sobre ***Super SF IV*** variaría. Y no habría sido justo porque desde un punto de vista objetivo este BD es un sueño húmedo para el fan de la lucha...

¿Las mejoras por las que se hace merecedor del calificativo de *Super*? La friolera de 35 luchadores, las inolvidables rondas de *bonus* de *Street Fighter II* y nuevos *Ultra Combos* con los que humillar a amigos y desconocidos vía On-line. **Capcom** y **Dimps** encontraron en *SF IV* la fórmula magistral para fusionar los clásicos combates 2D de *SF II*, *SF Alpha* y *SF III* con el espectacular entorno tridimensional que uno espera ver en **PS3**. Y con ello se metieron en el bolsillo a todos los fans de la lucha, tanto viejunos como chavales. Un mercado demasiado goloso para dejarles sin una nueva ración de *parries*, *counters* y *perfects* a cargo de Ryu y compañía.

Un férreo embargo, por parte de **Capcom**, nos impide revelar la recompensa por tener el *SF IV* y esta «secuela», pero para nosotros, el reencuentro con Guy y Cody (sólo falta Haggar, aunque su presencia se deja notar en unos cuantos escenarios) ya es suficiente premio. Por no hablar de los fans de *Street Fighter III*, que encontrarán a Ibuki, Makoto y Dudley entre el extenso catálogo de personajes.

Dejando al margen la mitomanía hacia determinados personajes de ***Super SF IV*** (por fin se ha rescatado a todo el reparto de *Super SF II*), el nuevo *beat'em-up* de **Capcom** es un verdadero festín no sólo en el apartado audiovisual, sino por todo su amplio abanico de modalidades de juego. Los lobos solitarios disfrutarán con el modo Desafío y desbloqueando trajes y burlas para sus personajes favoritos, mientras que los amantes de las reyertas Off-line y On-line contarán con un buen número de modos de juego destinados a freír los *routers* de medio planeta. Nuestro favorito sigue siendo el modo de Solicitud de Combate, que permite a cualquier rival entrar en nuestra partida para desafiarnos, lo que unido a Batalla Infinita (en la que el ganador permanece mientras los aspirantes hacen cola para «brearle») hace que podamos sentirnos como si estuvieramos en los salones recreativos de nuestra infancia.

¿Merece la pena llevarse a casa ***Super SF IV*** si ya pasaste por caja con *SF IV*? Perdonad mi insensatez al opinar que sí. Por 40 € no puedo imaginar un juego de lucha mejor. Y os lo dice uno que se dejó un pastizal con el *SF II Turbo* de SNES...

LA ALTERNATIVA



STREET FIGHTER IV
La anterior entrega sigue a la venta, pero por 20 Euros más.

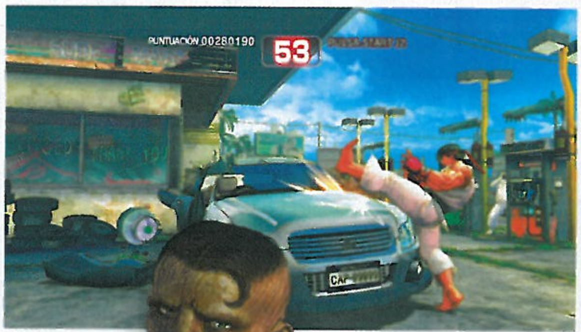
Por Nemesis



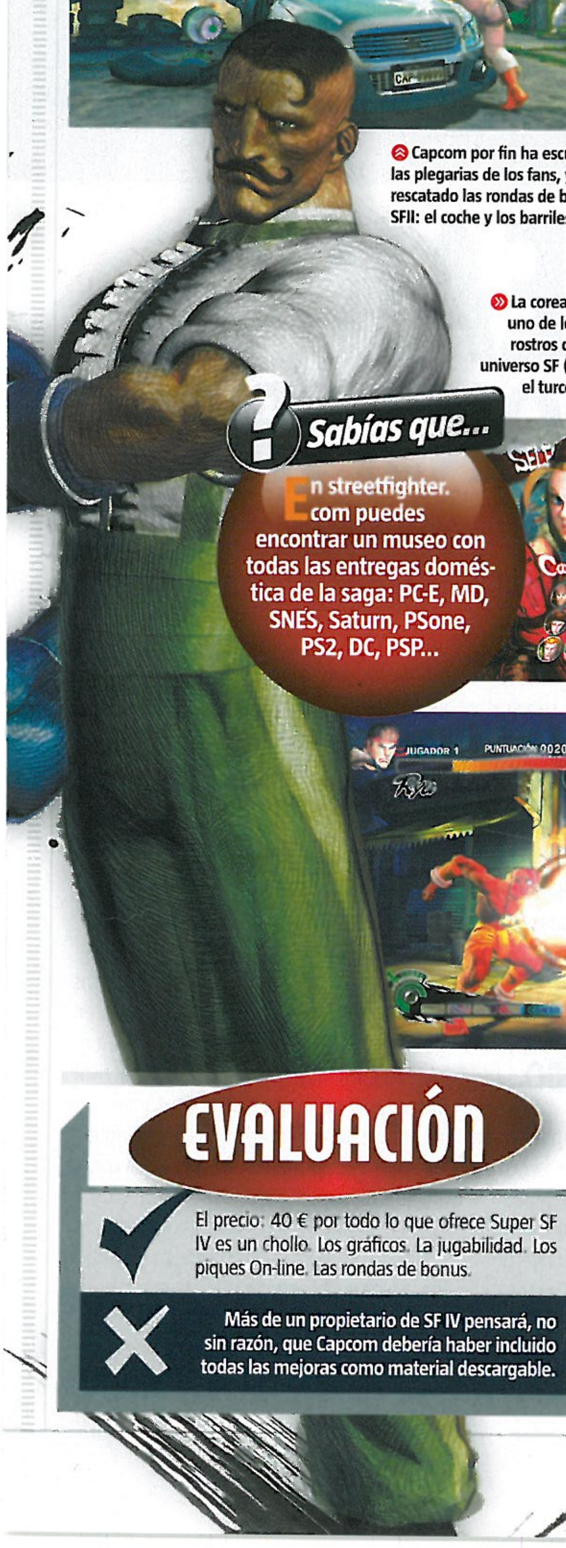
No te destroces los pulgares haciendo Ultra Combos. En el mercado podrás encontrar arcade sticks tan asequibles como el Arcade Joystick de Ardistel (24,95 €). Por el contrario, si te sale la pasta por las orejas, y prefieres el lujoso Real Arcade Pro.3 de Hori, será tuyo por 139,99 €.



Los escenarios incluyen no pocos guiños a Final Fight. ¿Reconocéis al mastuerzo del fondo, el de la viga en el hombro? ¡Sí, hombre, es el genuino Andore!



Capcom por fin ha escuchado las plegarias de los fans, y ha rescatado las rondas de bonus de SFII: el coche y los barriles.





La coreana Juri es uno de los nuevos rostros dentro del universo SF (el otro es el turco Hakan).

Sabías que...

En streetfighter.com puedes encontrar un museo con todas las entregas doméstica de la saga: PC-E, MD, SNES, Saturn, PSone, PS2, DC, PSP...







RESERVA TU COPIA Y LLÉVATE UN REGALITO

Cada vez está más de moda el tema de las pre-reservas en tiendas y sus regalitos exclusivos. Dependiendo del comercio en el que reserves tu Super SF IV podrás llevarte a casa una funda para el iPhone o una colección de trajes exclusivos. ¡Fei-Long vestido como Kato!

EVALUACIÓN

✔ El precio: 40 € por todo lo que ofrece Super SF IV es un chollo. Los gráficos. La jugabilidad. Los piques On-line. Las rondas de bonus.

✘ Más de un propietario de SF IV pensará, no sin razón, que Capcom debería haber incluido todas las mejoras como material descargable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los Ultra Combos dejan patentes el enorme detalle que tienen los personajes. Se te caerá la baba.	Tonadillas legendarias y posibilidad de elegir entre voces en inglés o japonés.	Te desollarás los pulgares haciendo combos, pero ni aún así soltarás el mando de PS3.	Podrás acabarte el juego con los 35 personajes, pero los piques On-line y Off-line serán infinitos.	Capcom ha mejorado aún más este aspecto al añadir nuevos modos y un canal de repeticiones.	A nivel técnico, no innova demasiado respecto a SF IV. Instala en disco duro para acelerar las cargas desde BD.	Por 40 € es una oferta difícil de rechazar, incluso si ya tienes el SF IV en casita.
9,3	9,1	9,5	9,5	9,4	8,5	9,3



Hazte más fuerte y adquiere mejores habilidades de combate entrenando en el gimnasio del patio. Si no lo haces, algunos enemigos te serán invencibles.

PS3



Género
Aventura/ Acción
Compañía
Deep Silver
Desarrollador
Zootfly
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
prisonbreak.deepsilver.com
16

PRISON BREAK THE CONSPIRACY

LA VIDA EN LA CÁRCEL... QUÉ DURA ES

Sin alcanzar la originalidad y la calidad de la serie, el juego es más que una digna adaptación de la primera temporada de *Prison Break*. Y es que, aún con sus defectos, seguro que consigue hacerse un hueco entre los usuarios de **PS3**, ya sea porque son seguidores de la saga, porque su precio es algo más bajo de la media o porque simplemente quieren probar otro juego de acción que no sea *Just Cause 2*. Evidentemente, las diferencias con este último son abismales. Primero porque ***The Conspiracy*** no es un *Sandbox* y segundo porque la calidad gráfica es inferior; sin embargo, su estructurado desarrollo no lineal te mantendrá enganchado de principio a fin gracias a una jugabilidad variada (aunque ya por el sexto capítulo empieza a resultar repetitiva la rutina de lucha, infiltración/sigilo, plataformas, *Quick Time Events*...).

En el modo *Versus*, algo limitado, podrás descargar toda tu adrenalina contra un amigo en peleas clandestinas con los diferentes personajes de la serie (T-Bag, Abruzzi, Linc...), sólo controlables en esta modalidad. Y en el modo Historia seguirás el hilo argumental de lo ocurrido en los 22 episodios de la primera temporada, pero desde una perspectiva totalmente inédita controlando a Paxton, un agente de la organización La Compañía (la misma que inculpó a Lincoln en el asesinato de Terrence Steadman, hermano del vicepresidente de EE.UU.). Y es que, dentro de la penitenciaría deberás forjarte cierta reputación como preso entre los presos. Así que imagina las tareas que se te encomendarán... conseguir afilar un tornillo para convertirlo en un arma blanca para Abruzzi (un tipo con mucho poder dentro de la cárcel), hacer cara al reo más peligroso de Fox River, T-Bag... Y todo ello mientras sigues de cerca a Scofield y averiguas que su plan es fugarse con Lincoln. Motines, violencia carcelaria, testosterona bien cultivada y dependencias típicas de una cárcel es la ambientación sobre la que se cimenta un ***Prison Break*** bastante aparente visualmente, pero que flaquea en ocasiones por la raquítica movilidad de la cámara tras la espalda de Paxton (por cierto, bien fornida), lo cual te dejará vendido ante el enemigo en la mayoría de las fases de sigilo. Las peleas, más estéticas que efectivas mecánicamente, se basan en golpear y golpear hasta que te indiquen pulsar el botón Triángulo. Entonces, el rival ya no tiene nada que hacer: Paxton le rematará de la manera más conveniente en ese momento (golpeando su cabeza contra la pared, pateándole la entrepierna... en fin, sin piedad y sin contemplaciones).

VIVE LOS 22 CAPÍTULOS DE LA PRIMERA TEMPORADA, PERO COMO INFILTRADO

Quizá por falta de presupuesto o quizá por respetar la autenticidad de la serie, pero la cuestión es que el juego mantiene las voces en versión original, pertenecientes a los actores de la serie.

LA ALTERNATIVA



JUST CAUSE 2. Calidad gráfica y jugable en entornos abiertos y de desarrollo no lineal.

Por Anna 



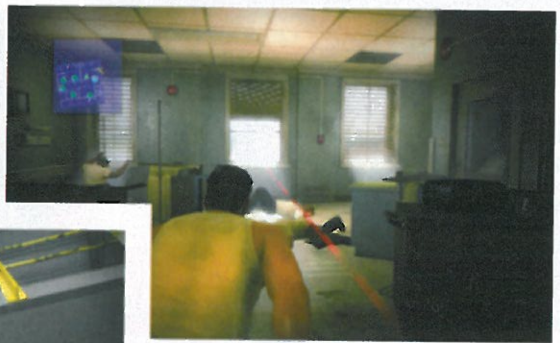
Combate contra otros presos y tu reputación pasará de novato a intocable.

Las escenas Quick Time Events son sencillas de realizar, pero muy espectaculares de ver.





MODO VERSUS. Todos los personajes secundarios aquí son controlables. Elige el tuyo y combate contra un amigo en el ring clandestino.





EL CHIVATO. Como topo que eres, deberás informar al jefe de La Compañía de todos los movimientos que realicen Scofield y Burrows dentro de la prisión.





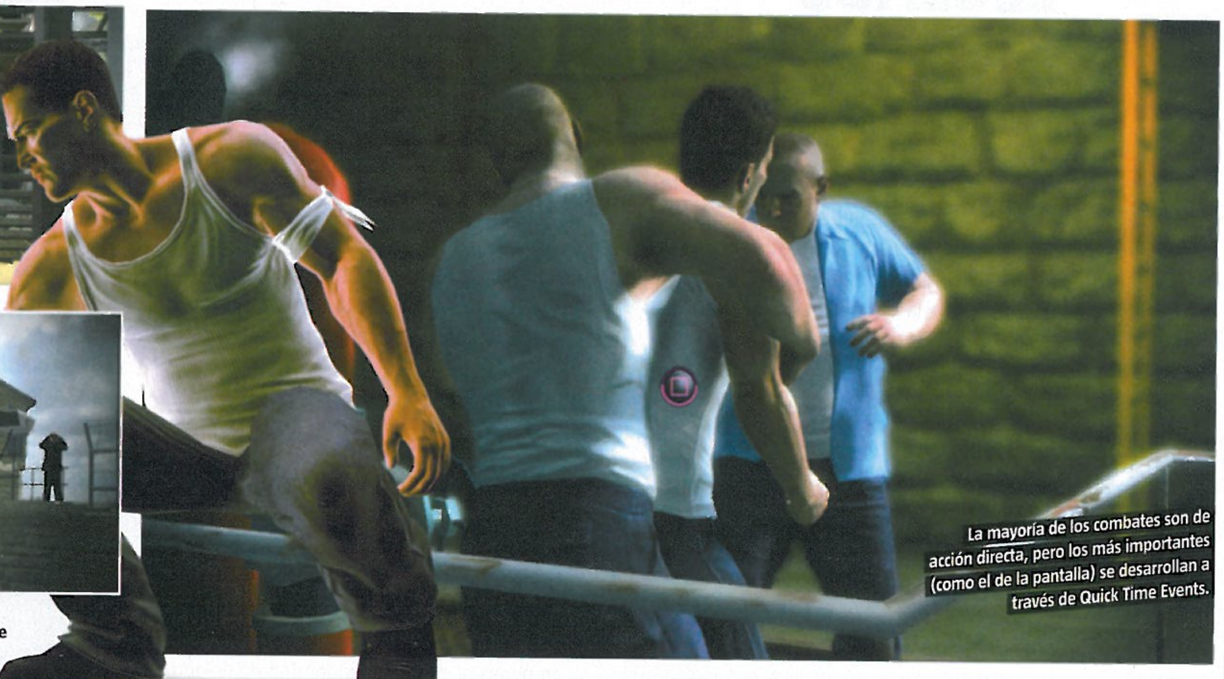


PRIMERA TEMPORADA. Los capítulos/niveles son rejugables y revivirás los inicios de la historia desde un punto de vista inédito: el de un infiltrado.





Avanza entre las sombras con sigilo cada vez que el guardia deja de ver a través de los prismáticos.



La mayoría de los combates son de acción directa, pero los más importantes (como el de la pantalla) se desarrollan a través de Quick Time Events.

EVALUACIÓN

✔ Estéticamente es vistosillo (aunque tiene fallos, como la cámara excesivamente cerca del prota) y su jugabilidad es variada.

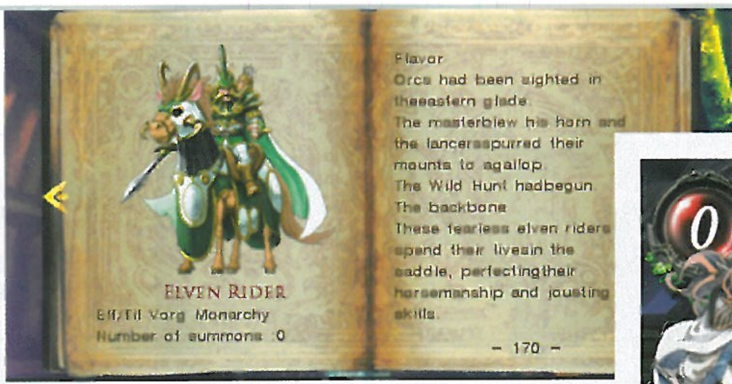
✘ El entorno tan cerrado como el de una cárcel hace que el juego se vuelva repetitivo, tanto en mecánica como en ambientación.

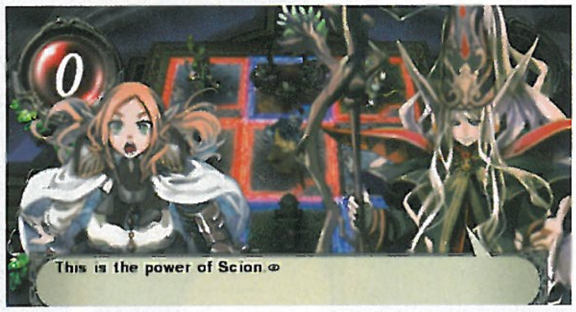
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escasa variedad de localizaciones. Paxton, en ocasiones, se mueve con brusquedad. Aún así, es vistoso.	Se han mantenido las voces en versión original, que son las de los actores de la serie.	Los tres niveles de dificultad hacen que el juego sea apto para cualquier jugador.	Cada uno de los capítulos se puede rejugar. Además, incluye modo Versus. Una vida más que aceptable.	Ni fases descargables, ni partidas On-line. Prison Break no contempla opciones On-line.	Es un juego aparente, pero cuando llevas dos horas jugando te das cuenta de sus carencias como título next gen.	Mucho sigilo y poca acción en un juego cuyo mayor reclamo es su historia, basada en la serie.
7,9	8,0	8,1	8,2	-	7,8	8,0

Por Edgar & Cia

TEST

PSP









DEMO JUGABLE En PlayStation Store

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD





Género
Estrategia
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
JAPAN Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Grabar Partida
128KB
P.V.P. Recomendado
29,99 € (UMD)
26,99 € (Descarga PSN Store)
es.playstation.com

12

THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS

EL BIOLITO GOLPEA DE NUEVO

Fue una verdadera lástima, pero la genial idea que supuso *The Eye Of Judgment* para **PS3** chocó con una mala política. El juego sencillamente no era asequible para la mayoría de bolsillos, pues a los 100 € que costaba la caja básica había que sumar el gasto en sobres y cartas sueltas.

Sony C.E. sólo tenía dos opciones con este juego de naipes creado por **Wizards Of The Coast** (poseedora del magistral *Magic The Gathering*) y éstas eran concisas: renovarse o morir. Al final se ha optado por evolucionar de la manera más lógica y *TEOJ* ha renacido en formato UMD siguiendo una estela similar a la de los *Yu-Gi-Oh!* o al *Marvel TCG* que apareció hace ya tres años. Esto quiere decir que se acabó lo de jugar con cartas reales con todo lo bueno y malo que eso conlleva; por una parte la comodidad y el ahorro, y por la otra, la pérdida de las emociones y el dinamismo que implica salir a la calle para tratar de completar los mazos.

TEOJ Legends pone a nuestra disposición un total de 333 cartas virtuales pertenecientes a los tres *sets* que salieron a la venta junto con otras 30 que podrán ser adquiridas después en *PlayStation Store*. Con ellas tendremos que crear nuestras barajas y demostrar nuestras capacidades estratégicas en, esta vez sí, un modo Historia muy bien cuidado visualmente, un Coliseo donde nos aguardan distintos rivales con recompensas y un multijugador dotado de *ad hoc* e infraestructura para jugar o cambiar cartas con amigos. Esperemos que un giro así ayude a hacer despegar este juego.

TODAS LAS CARTAS DEL ORIGINAL APARECEN EN ESTA VERSIÓN SIN MÁS GASTOS EXTRA

LA ALTERNATIVA



YU-GI-OH! GX TAG FORCE 3
Un juego de cartas más famoso que TEOJ y con un sistema diferente.

SOLO O EN COMPAÑÍA

A diferencia de lo que ocurría en PS3, esta vez se incluye un modo Historia en el que, bajo el papel de un guerrero del bien, tendremos que derrotar a diversos oponentes. También disponemos de modo On-line para jugar contra otros usuarios.



EVALUACIÓN

Más completo que el de PS3, con más posibilidades para ser disfrutado por un solo jugador y mucho más barato. Lástima que para ello se haya sacrificado el gratificante coleccionismo de cartas reales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,4	9,0	8,0	9,2	9,0	8,6

Como juego de cartas, EOJ es divertido y apasionante. Los añadidos lo mejoran.

Poder cambiar cartas con otros jugadores y echar partidas en red es su baza.

TEST

PSP

Por **Last Monkey**











Dante podrá derribar a algunos enemigos y hacerse con su particular montura.



Las espectaculares secuencias cinemáticas son las mismas que en PS3.

Dos armas para el protagonista: la Guadaña de la Muerte y la Cruz Sagrada.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD



Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Visceral Games
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
256KB
P.V.P. Recomendado
39,95 € (UMD)
39,99 € (Descarga PSN Store)
www.dantesinferno.com
18

DANTE'S INFERNO

PASIÓN EN LA SEMANA SANTA

El universo de las adaptaciones desde una consola de sobremesa (**PlayStation 3** en este caso) a la portátil de **Sony** ha sido, en muchas ocasiones, testigo de lanzamientos que no han tenido en cuenta las posibilidades de la consola y han acabado convertidos en fiascos injugables. Otras veces, afortunadamente, los programadores han sabido crear un título más que digno, algo que ha ocurrido, por ejemplo, con las sagas *Grand Theft Auto* o *Metal Gear Solid*. Gracias a Dios, éste es el caso del juego que nos ocupa, en el que los responsables del original, **Visceral Games**, han decidido optar por la conversión «a pelo» (perdón por la expresión). Es decir, han dejado el desarrollo del juego de **PS3** prácticamente intacto, y sólo han modificado, lógicamente, el apartado técnico. El hecho de que el original sólo necesitara de un *stick* analógico para mover al personaje (con el derecho se efectuaban las maniobras evasivas, función asignada brillantemente a uno de los gatillos superiores de **PSP**) hacía muy sencilla esta traslación, al igual que lo hizo en su momento con el capítulo exclusivo de *God Of War* para esta misma consola. Y es que, irremediablemente, la odisea de Dante está destinada a compararse con la de Kratos, también en este soporte. Afortunadamente, en este caso, las comparaciones no son odiosas. Ambos son juegos de acción pura y dura, con algo de plataformas, *puzzles* y brutalidad a raudales. Una cuidada ambientación y unos valores de producción por las nubes, como es norma de la casa, junto con la actual falta de competidores en el sistema, hacen de este ***Dante's Inferno*** una de las propuestas más interesantes del catálogo.



LA ALTERNATIVA



GOD OF WAR: C.O.O.
Tiene ya dos añitos, pero es el mejor título de acción de la consola de Sony hasta la fecha.

EVALUACIÓN

Los responsables de Electronic Arts vienen a demostrar que aún queda espacio para buenos juegos en la portátil de Sony. Y que las conversiones PS3/PSP pueden salir así de resultonas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,8	9,0	9,2	8,0	-	-	9,0

La oscuridad general es lo único negativo de un apartado solvente.

No muy largo, como ocurría con el de PS3, y tampoco tiene modos extra.

TEST





Género
Acción
Compañía
Tecmo Koei
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
PVP Rec.:
39,99 €
16

UNDEAD KNIGHTS

PSP

La premisa de ***Undead Knights*** no puede ser más prometedora: en busca de venganza, sus tres protagonistas regresan del Mas Allá con el poder para convertir en zombis a sus enemigos. A tu alrededor se irá formando un ejército de lacayos podridos que cumplirán ciegamente tus órdenes: «*cómete a tus antiguos camaradas*», «*trepa sobre ese jefazo y mordisquéale*», «*formad un puente para que pueda caminar sobre vuestras espaldas*»... La combinación de humor, acción y unas gotas de estrategia engancha desde la primera partida, pero la fiesta no tarda en decaer. La nefasta gestión de la cámara de juego y el irritante sistema de colisiones convierten los duelos contra jefazos en una pesadilla en la que tu personaje es un pelele que «cobrará» por todos lados. NEMESIS



Tus zombis tirarán abajo torretas y portones, y se empalarán alegremente con solo oír una orden de tus mortecinos labios.



EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,5	7,2	7,0	7,5	-	7,2



Durante la aventura deberás cumplir las misiones que te manden los aldeanos del pueblo para conseguir objetos que potenciarán las habilidades de tu dragón.





CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

PS3

Género
Aventura
Compañía
Dreamworks
Distribuidor
Activision
Jugadores
x2
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado:
59,95 €
7

Aún sin la opción de jugar en 3D, el videojuego es mejor que la película (encontrarás la crítica en la sección de cine) sencillamente porque su estética es idéntica a la del filme y porque, lo más importante, su desarrollo es mucho más interesante. Y es que no serás un mero espectador, sino que realmente serás tú quien entrene a un dragón: deberás decidir cuándo ha de descansar para que coja fuerzas para el siguiente duelo en la Arena, qué ha de comer para que adquiera ciertas habilidades... Sin duda, un modo Historia, con ciertos toques de *RPG*, bastante completito y un Arcade para hartarte a luchar a lomos de un dragón. ANNA



Derrota a los dragones en los combates en el modo Historia y estarán disponibles en el modo Arcade, donde podrás luchar contra un amigo.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,3	8,8	8,0	-	8,5	8,4

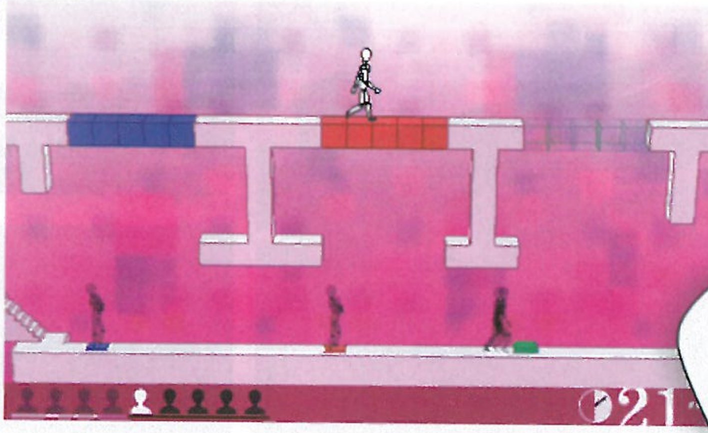


TEST

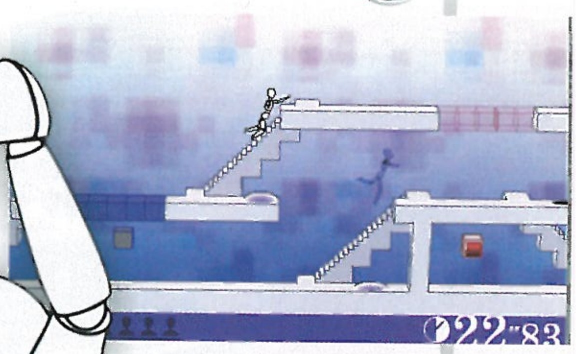
PSP

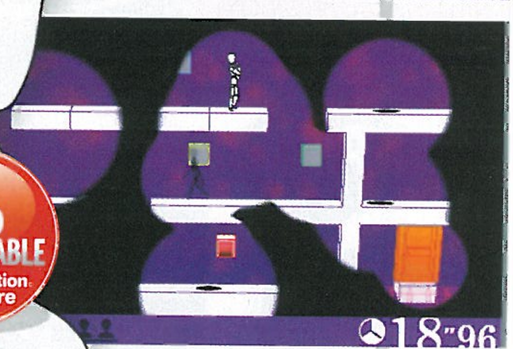


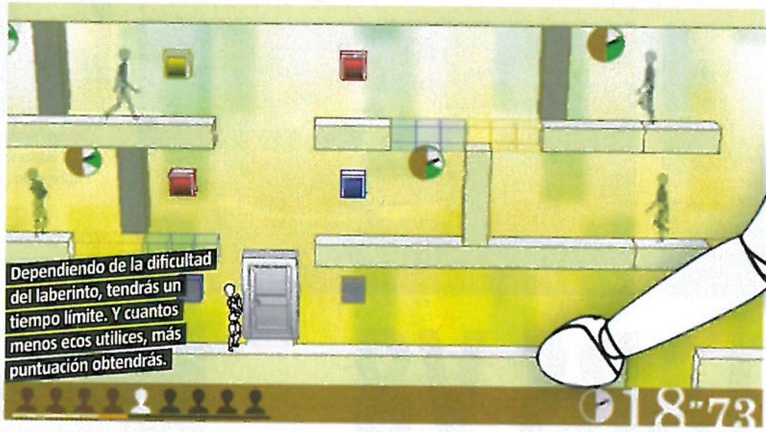
Género
Rompecabezas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Artoon
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
192 KB
P.V.P. Recomendado
19,99 € (UMD)
14,99 € (Descarga PSN Store)
es.playstation.com
3



Los eco del pasado han de pisar las plataformas para activar las pasarelas del presente.

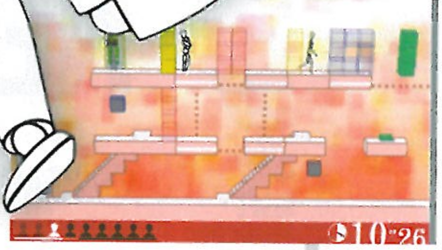






Dependiendo de la dificultad del laberinto, tendrás un tiempo límite. Y cuantos menos ecos utilices, más puntuación obtendrás.

Con los ecos tendrás que ir desvelando los diferentes obstáculos del laberinto que en principio se presentan a oscuras.



JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD

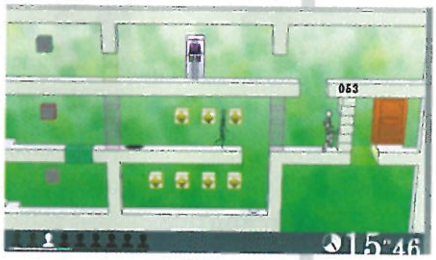
Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

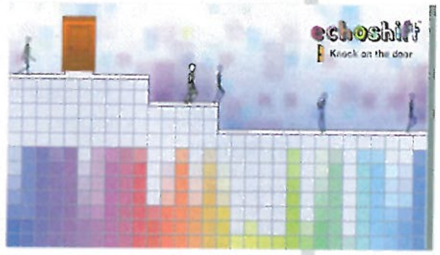
DEMO JUGABLE En PlayStation Store

ECHOSHIFT

LOS ECO DEL PASADO TE SOLUCIONARÁN LA VIDA

Aquel maldito, pero maravillosamente adictivo juego de *puzzles* que comió el coco a tantos amantes de los rompecabezas hace ya dos años, es reinventado por unos nuevos programadores, **Artoon**, manteniendo el espíritu del original *Echochrome* pero aportando acertados toques personales. Expertos en plataformas, han tomado el colorido y estructura bidimensional de su genial *Pinobee*, y maestros en manejar el tiempo en títulos tan irreverentes como *Blinx*, los desarrolladores han creado 56 desafíos a cada cual más loco y sencillo. El planteamiento es el mismo que el creado por **SCE Japan Studio** en 2008: guiar a un maniquí por una serie de caminos, sorteando agujeros y callejones sin salida hasta llegar a la meta. La diferencia es que aquel jugaba con la perspectiva tridimensional; es decir, la clave estaba en tener que girar y mover el laberinto para que, por ejemplo, si un abismo bloqueaba el camino, al girar el escenario éste podía quedar oculto a la vista tras un muro y así el maniquí lo podía cruzar sin caerse. En ***Echoshift***, los escenarios son en 2D y no puedes moverlos, la estrategia recae en la repetición del tiempo con el fin de que tus maniquís (ecos) del pasado resuelvan los *puzzles* del presente (activen palancas, creen pasarelas...), y todo ello en un límite de tiempo. Así que, mucho y nada tienen que ver el uno con el otro, y si original ha de ser uno, ese era *Echochrome*; ***Echoshift*** es un juego de *puzzles* sin más pretensión que la de comernos la cabeza, eso sí, lo consigue magistralmente (una vez que resuelvas el primer laberinto no podrás parar...), pero carece del encanto del primero.





LA ALTERNATIVA



ECHOCHROME
Éste sí que fue un rompecabezas verdaderamente original e irreverente.

EVALUACIÓN

Si buscas la belleza del delirio visual del primero, Echochrome, no lo tendrás. Echoshift es más sencillo y menos artístico, pero igual de adictivo en sus más de 50 desafíos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,0	8,5	8,6	8,0	-	8,4

Con el color y los laberintos estáticos 2D ha perdido el encanto del original.

56 laberintos, más la descarga de 7 niveles gratis, dan para muchas horas.

Por **De Lúcar**

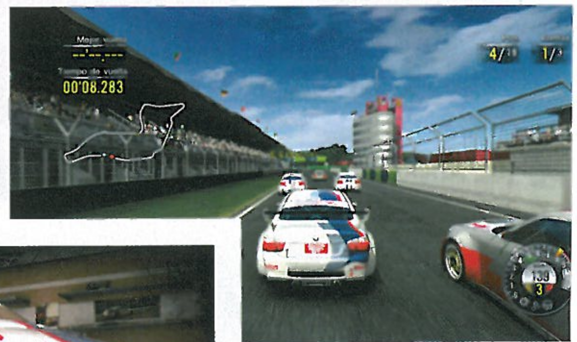


TEST





A diferencia con otros juegos de coches, aquí la toma interior resulta muy clara y sobre todo muy manejable.



Los rivales son menos sucios pero bastante más inteligentes, y han aprendido a cerrar mejor los huecos.





Con las licencias de las escuelas de conducción y carreras aprenderemos todo lo necesario para pilotar bien.

PS3



Género
Conducción
Compañía
Black Bean Games
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x16
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
49,95 €
www.superstarsv8.com/

3

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

REALISMO QUE NO CANSA

Hallar el equilibrio perfecto entre realismo y jugabilidad en un juego de conducción es algo realmente complejo. Las compañías saben que si se exceden con el rigor y el juego no divierte, corren el peligro de perder un 60% de aficionados. En **Milestone** hace tiempo que aprendieron esa lección y ***SV8 Next Challenge*** es más realista en cuestiones gráficas, en tema de ajustes mecánicos, en el comportamiento de los rivales, en las sensaciones del vehículo sobre el asfalto, etc... Pero luego deja margen para la emoción, el entretenimiento, los excesos e incluso la fantasmada.

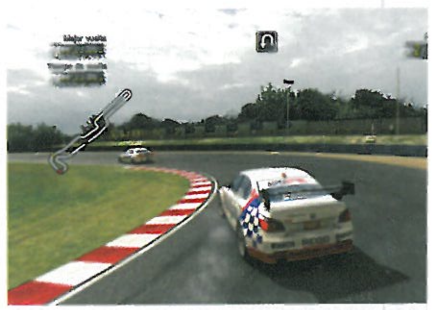
Con respecto a su antecesor, detectamos muchas y notables mejoras, pero las más importantes las vamos a encontrar, sin duda, en el control, mas suave y preciso, en una respuesta del vehículo más creíble y en el comportamiento de los rivales, más listos y menos marrulleros pese a no perder su clásica agresividad. También hay que destacar en esta edición las carreras en red con hasta 16 jugadores simultáneos, con todo tipo de pruebas y torneos.

EVOLUCIÓN CONSTANTE

Las carreras reales no son algo imperturbable y en ***Superstars V8 Next Challenge*** han querido reflejar la evolución de las pruebas con variables como la degradación de los neumáticos, la suciedad de la pista o la climatología. El resultado es interesante y está logrado, pero sólo se aprecia bien en la pruebas más largas. Es ahí donde podremos probar nuestra habilidad con los ajustes.

Hasta ahí todo lo bueno, pero también hemos encontrado aspectos que no nos convencen tanto, como la escasa oferta de modos de juego, el número de circuitos (sólo 11) o que los daños en los vehículos no se aprecien demasiado.







LA ALTERNATIVA



GT5 PROLOGUE. Aunque tenga tiempo sigue siendo la referencia en realismo total.

EVALUACIÓN

No estará entre lo mejor del género en PS3, pero sale en un buen momento: no tiene rivales en lo suyo, es muy correcto en todo, entretenido y sale a un precio interesante. Con eso ya tiene más que otros.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,8	8,5	8,7	7,0	8,8	8,0	8,5

Han mejorado la iluminación, el número de cámaras en juego y la física de los coches.

Hay rigor pero las carreras son más divertidas. Ya no penaliza cada salida de pista o choque.

Por Nemesis



TEST

PSP























Género
Vacaciones picantonas
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Tecmo/ Project Venus
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
416KB
P.V.P. Recomendado
39,99 € (UMD)
34,99 € (Descarga PSN Store)
www.deadoralivegame.com
16

DEAD OR ALIVE PARADISE

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD

LA ISLA DE LOS BIKINIS MENGUANTES

Bajo la envoltura de un chusco catálogo de carne juvenil, los *DOA Xtreme* de Xbox y Xbox 360 escondían un complejo juego de relaciones sociales (lo único remotamente parecido a los *Forever With You* de **Konami** que ha llegado a Occidente) en el que el jugador debía camelarse a las chicas mediante regalos y halagos, estudiando a fondo sus gustos. La recompensa: lograr que chicas castas como Hitomi aceptaran los microscópicos bikinis de Lisa. El dinero necesario para comprar los trajes de baño y el resto de regalos se conseguía con las victorias en el volley-playa por parejas o en el casino de la Isla. Ahora los usuarios de **PSP** podrán dar rienda suelta a su voyeurismo con esta adaptación para la portátil, que conserva la estructura de los originales. A lo largo de 14 jornadas irás aumentando el catálogo de bikinis de las 10 jovenzuelas que componen el reparto de ***DOA Paradise***, con la posibilidad de sacarles fotos, tras cambiarlas de ropita, en los idílicos parajes de la isla.

La neumática anatomía de Kasumi, Christie, Helena y el resto de chicas hará subir la temperatura de tu **PSP** (por las prolongadas sesiones de juego, no seas malpensado), mientras juegas al *volley*, al póker, al *black jack* o a las tragaperras.

Teniendo en cuenta la potencia de **PSP**, el modelado de las chicas es notable (sobre todo en las secuencias fotografiables) aunque sus meneos pectorales (marca **Tecmo**) está menos logrados que en las consolas de sobremesa. Este detalle es una anécdota en comparación al hastío que provocan las constantes cargas desde el UMD (confiamos en que la versión descargable desde *PSN* alivie esto). De hecho, el minijuego de la piscina, saltando colchonetas, es más breve que las cargas para acceder hasta él. De traca.

LA ALTERNATIVA



T. M. FOREVER WITH YOU
Menos chusco, pero mucho más interesante. Si dominas el japonés, claro.

APRENDICES DE HUGH HEFNER

Podrás sacar fotos a las chicas (con tus bañadores favoritos) y utilizarlas como fondos de pantalla para tu PSP. Usa el zoom, gira el ángulo de cámara y despierta al erotómano que hay en ti.

EVALUACIÓN

La PSP necesitaba un juego tan guarro y desinhibido como éste. Puede que el volley sea mecánico y las cargas irritantes, pero quemarás un montón de horas recolectando y probándote bikinis y tangas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,4	7,5	7,8	8,6	-	-	8,0

Salvo los botes pectorales, el modelado de las chicas quita el aliento.

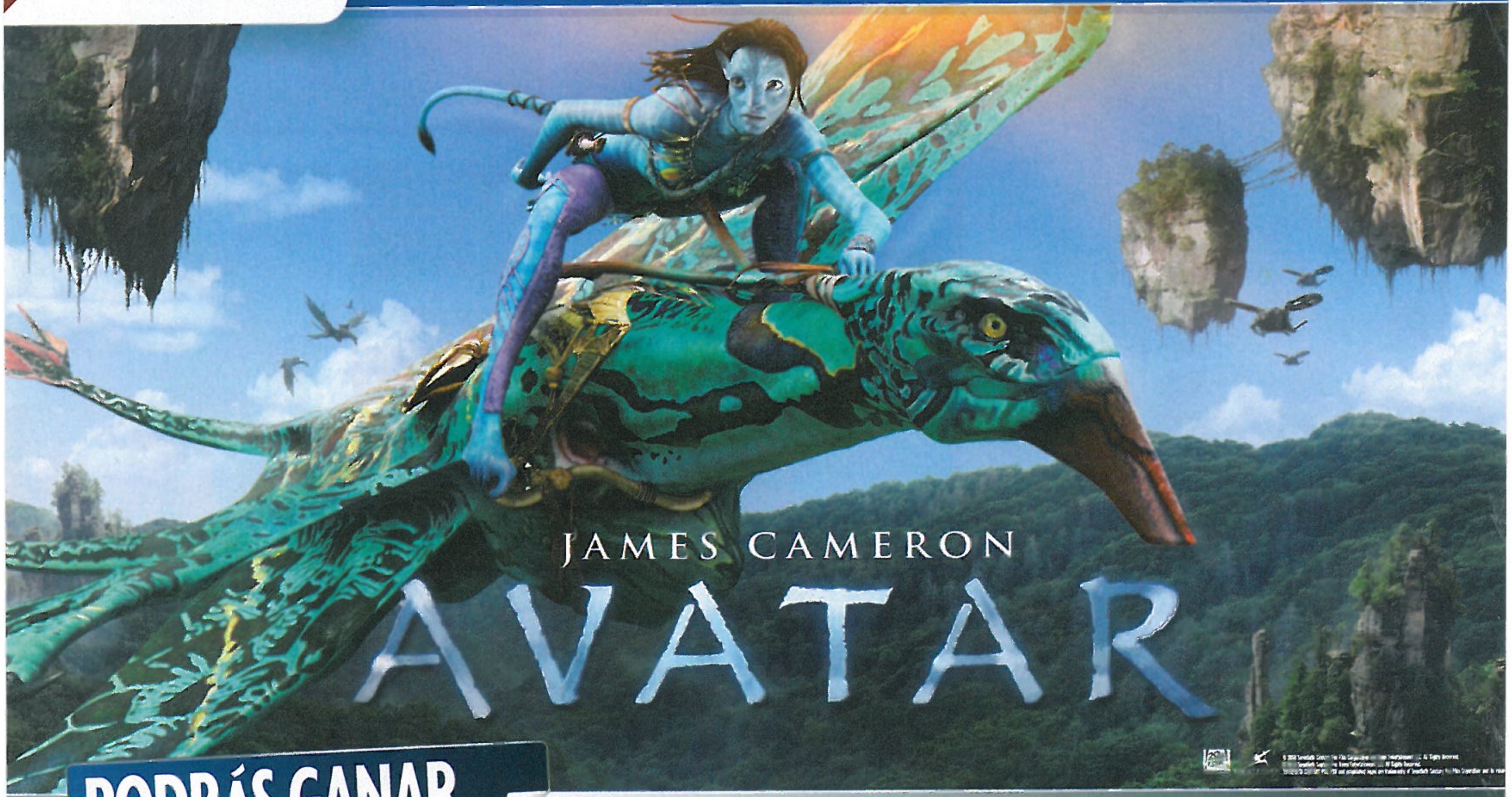
La música es ratonera, pero podrás usar en el juego tus propias pistas en MP3.

Lástima que no incorpore ad hoc. El volley pedía dos jugadores a gritos.

CONCURSO

¡PARTICIPA!

Fox, Panasonic y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir fabulosos premios de Avatar. Si quieres optar a uno de los 2 lotes de Reproductor Blu-ray + Webcam + USB Drive, uno de los 28 lotes de Webcam + USB Drive o 20 Webcams envía un SMS con la respuesta más original antes del 16 de mayo 2010.



PODRÁS GANAR...



50 WEBCAMS DE AVATAR

2 REPRODUCTORES BLU-RAY DE PANASONIC

30 USB Drives DE AVATAR

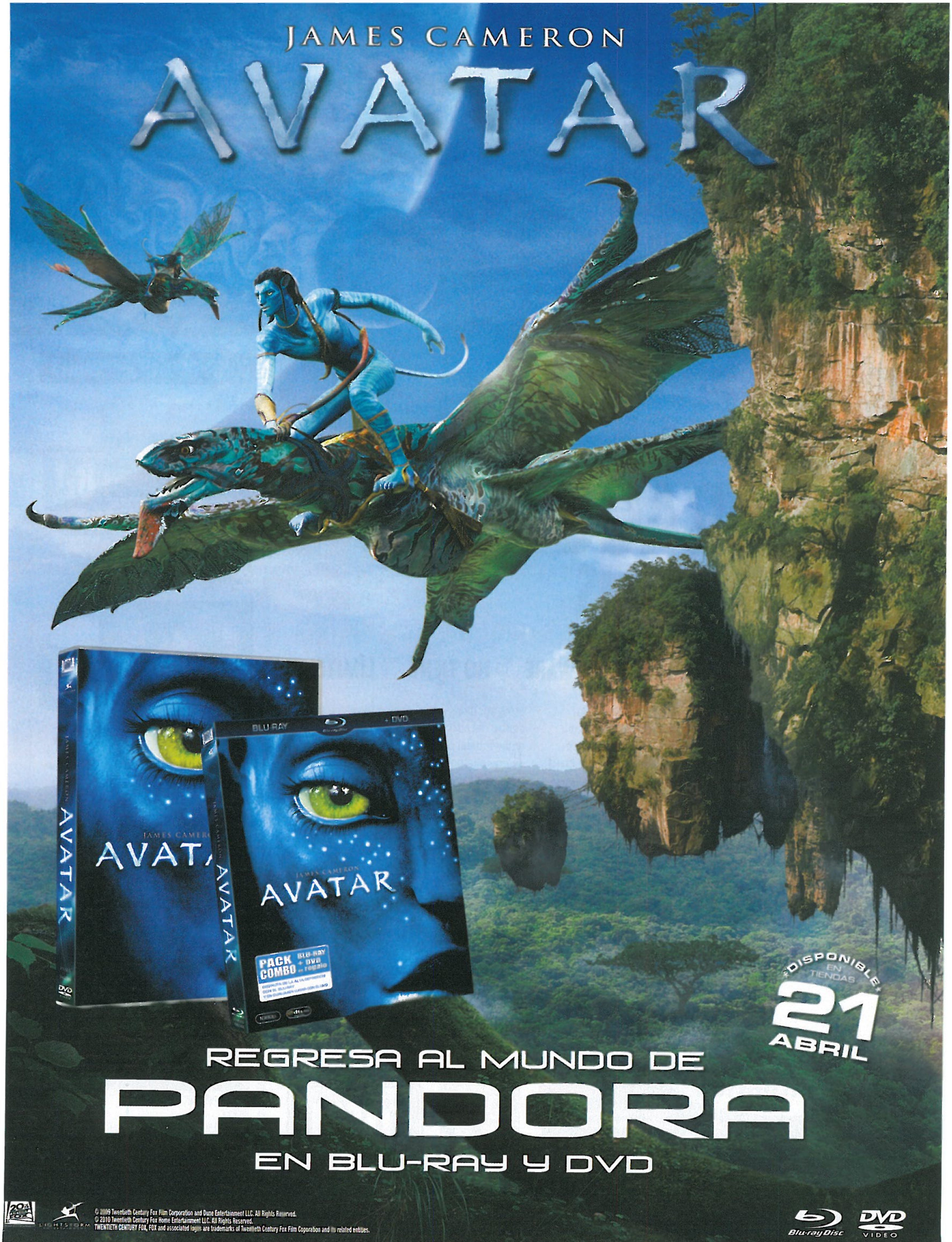
¿Cómo te gustaría que se llamara la segunda parte de Avatar?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Avatar** y el **nombre**
¡Los 50 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Avatar El secreto de los na-vi

Blu-ray Disc™

Panasonic
ideas for life

Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de abril al 16 de mayo del 2010. Fallo del jurado el 17 de mayo de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Fox, Panasonic y PlayStation Revista Oficial.


JAMES CAMERON
AVATAR
JAMES CAMERON
AVATAR
BLU-RAY
+ DVD
JAMES CAMERON
AVATAR
PACK COMBO
DISPONIBLE EN TIENDAS
21 ABRIL
REGRESA AL MUNDO DE
PANDORA
EN BLU-RAY Y DVD
© 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation and Dune Entertainment LLC. All Rights Reserved.
© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved.
TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Coporation and its related entities.
Blu-ray Disc
DVD VIDEO

REPLAY

Volvemos a analizar los lanzamientos que han recibido más y mejor contenido adicional



Por **Last Monkey**



Los Engendros Ocuros que amenazan con acabar con la humanidad en forma de Plaga constituyen el enemigo.

Los programadores no se cortaron a la hora de incluir escenas sangrientas. Los personajes se ponen perdiditos...





LA ADAPTACIÓN DE DRAGON AGE A NOVELA EN LA PÁGINA 111

PS3



Género
RPG
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Bioware
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.667 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95€
www.dragonage.bioware.com
18

DRAGON AGE
ORIGINS

LA ÉPICA DE BIOWARE NO TIENE LÍMITES

Muchos no supieron apreciar la grandeza del *RPG* «clásico» (al menos para los estándares occidentales) de **Bioware** cuando fue puesto a la venta el pasado mes de noviembre. Cierto es que su apartado técnico, sobre todo en lo que a la parte gráfica se refiere, dejaba bastante que desear. Se trata del primer título desarrollado por la laureada compañía para **PlayStation 3**, y lo cierto es que esa inexperiencia hizo mella en el resultado final del producto.

Han pasado unos cuantos meses y el juego ha recibido una cantidad de material adicional descargable ciertamente importante. Desde el día en el que se puso a la venta, los usuarios han podido acceder a nuevas aventuras, personajes, localizaciones... como si las más de ochenta horas del juego original no fueran suficientes. Algunos de estos añadidos se incluían en forma de regalo dentro del *pack* original, pero la mayoría requieren del paso por caja. Además de las que detallamos aquí, se han sucedido una serie de actualizaciones que corrigen algunos (no todos) los fallos gráficos y *bugs* que poblaban el juego en su momento.

Dragon Age: Origins (principio de una saga de la que esperamos mucho) sigue sin ser un juego que entre por los ojos, pero en lo que respecta a jugabilidad, ambientación, inmersión del jugador en este nuevo mundo de espada y brujería, y cantidad de opciones y de horas de juego se muestra imbatible. Desde el mítico *Oblivion*, no habíamos tenido esa sensación de «empatía» con los protagonistas y libertad a la hora de «crear nuestra propia aventura». Además, el sistema de control se ha adaptado de forma relativamente eficiente al *DualShock 3*.

EVALUACIÓN

Si buscas una aventura inmersiva, compleja, profunda y larga (ahora más que nunca, gracias a sus expansiones) con este Dragon Age es difícil que te equivoques. Un RPG como ningún otro...

~~TOTAL 7,8~~

TOTAL 8,9

CONTENIDOS DESCARGABLES



8,1

RETORNO A OSTAGAR
4,99 €
La impresionante batalla que tiene lugar al comienzo del juego, entre las fuerzas del bien y del mal tiene lugar en esta zona. El añadido descargable te permite regresar a la localización con la misión de encontrar a uno de los supervivientes de la masacre.



8,3

EL CASTILLO DE LOS GUARDIAS
6,99 €
Una antigua fortaleza, cuartel general en su tiempo de los Guardias Grises y abandonada ahora, acoge en su interior secretos sobre el pasado de esta formación que se irán revelando según vayas cumpliendo las misiones que se incluyen en este contenido adicional.



7,8

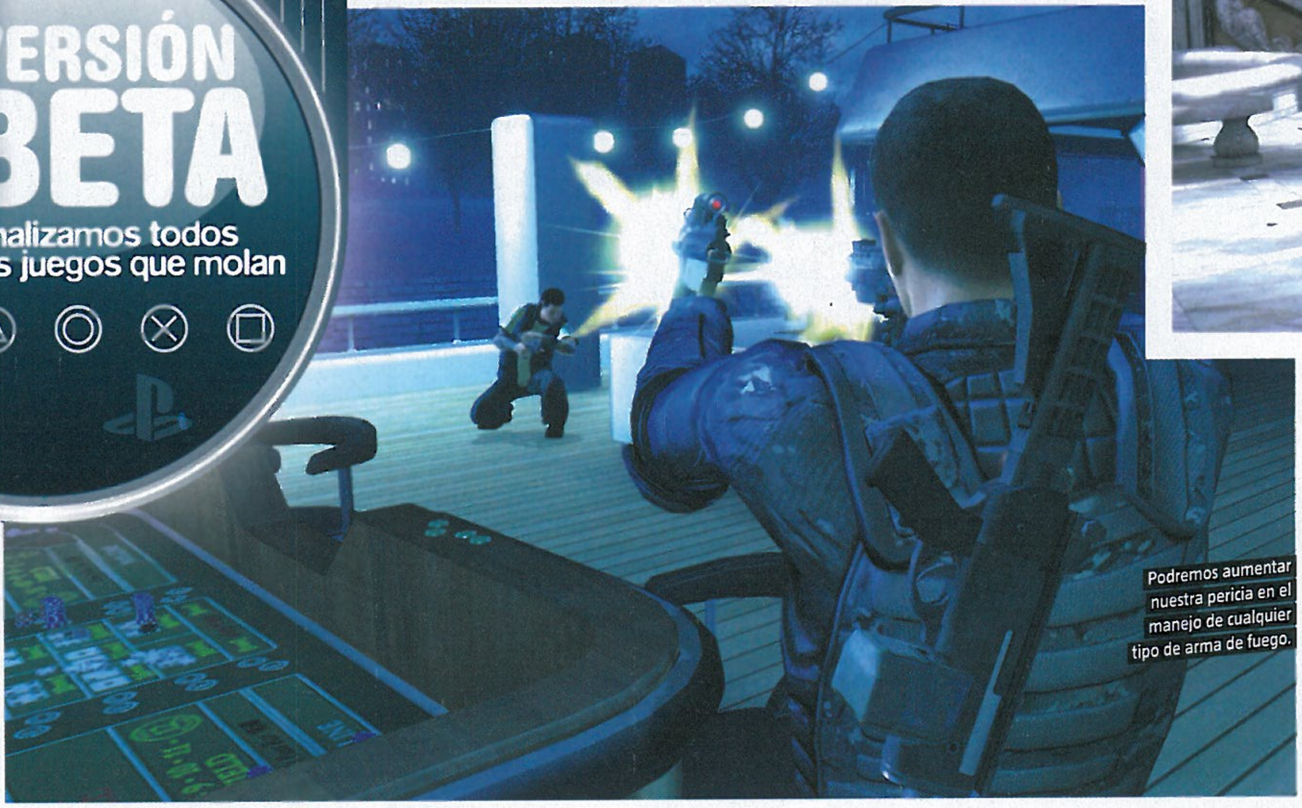
EL PRISIONERO DE PIEDRA
14,99 €.
Un nuevo personaje, nada menos que un Golem de piedra podrá ser añadido a tu grupo si decides descargar esta expansión. A pesar de que incluye una serie de misiones nuevas, así como localizaciones y objetos que no se pueden conseguir de otra forma, el precio del conjunto es excesivo.



9,1

EL DESPERTAR
39,99 €.
Aparecida recientemente, se trata de la primera «expansión» auténtica del juego, que continúa la historia del mismo pocos meses después de su conclusión, y ofrece más de veinte horas de aventura, una gran zona a explorar y un catálogo nuevo de personajes reclutables.


ES LA HORA DE LA VENGANZA
18
www.pegi.info
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
LOS DIOSES TE TRAICIONARON Y TE QUITARON TODO LO QUE TENÍAS. AHORA, HA LLEGADO EL MOMENTO DE DEVOLVÉRSELO. LUCHA CONTRA ELLOS. ANIQUÍLALOS. RÓBALES SUS VIDAS Y SUS PODERES. Y SÓLO ASÍ TENDRÁS EL PODER SUFICIENTE PARA ENFRENTARTE A ZEUS Y CUMPLIR TU VENGANZA. GOD OF WAR III, LA BATALLA FINAL HA COMENZADO.
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR III
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe





Podremos aumentar nuestra pericia en el manejo de cualquier tipo de arma de fuego.

VERSIÓN BETA
Analizamos todos los juegos que molan
PS3 PS2 PSP

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
Una mezcla de géneros tan dispares da como resultado una apuesta innovadora que sorprenderá a más de un usuario.

Encubierto
★★★★☆

Compañía **Sega**
Programador **Obsidian**
Género **RPG de Acción**

A LA VENTA EN MAYO

Alpha Protocol

Sega y Obsidian presentan, tras varios retrasos, su RPG camuflado de juego de acción

Espionaje internacional, agentes secretos entrenados para todo, organizaciones creadas por el gobierno y rodeadas del más puro hermetismo, grupos terroristas internacionales... Todos estos elementos los hemos visto ya muchas veces en títulos anteriores, pero como aseguran los programadores del juego, es la primera vez que se aplican a un juego de rol. Los programadores de **Obsidian** han decidido seguir produciendo dentro del género que tan bien dominan, pero cambiando la ambientación de sus anteriores lanzamientos (fantástica, medieval o futurista) por una mucho más realista que se basa en acontecimientos reales.

El protagonista, Michael Thorton, es un joven y prometedor espía que ingresa (más bien a la fuerza, todo hay que decirlo) en una agencia gubernamental ultra-secreta llamada *Alpha Protocol*. El derribo de un avión comercial por parte de un grupo integrista será el punto de partida para una aventura que le llevará a visitar partes muy dispares del globo. Antes que nada, eso sí, habrá que «crear» al protagonista en cuestión. Y lo importante no es la parte física (de hecho, las opciones en este sentido son bastante limitadas), sino la que se refiere a sus capacidades. Una serie de puntos tendrán que ser administrados entre una lista de habilidades. ¿Quieres a un personaje muy ducho en el cuerpo a cuerpo, o prefieres que sea un experto en el manejo de alguno de los cuatro tipos de armas de fuego que existen? O quizás te decantes por un maestro del sigilo o un «cerebrito» de las telecomunicaciones. Todo esto es posible en el juego, y a medida que la historia vaya avanzando, iremos ganando más y más puntos para ir conformando a nuestro héroe.

Cada grupo de misiones que se van encargando al protagonista se estructuran alrededor de una especie de «piso franco» que sirve como base de operaciones. Desde él podremos comprar equipamiento (no sólo armas, también protecciones, artilugios de todo tipo, mejoras e incluso información que haga más sencillo el completar el encargo en cuestión), cambiar la apariencia del personaje y «charlar» con los miembros de la unidad *Alpha Protocol*, algo que podrá reportar beneficios si acertamos con las respuestas correctas durante estas conversaciones.

Una vez seleccionada la misión, dará comienzo lo mejor, y tendrá toda la pinta de ser un juego de acción y sigilo en tercera persona a lo *Metal Gear* o *Syphon Filter*. Pero no te fíes de las apariencias: tanto o más importante que la habilidad y la puntería serán la preparación, el equipamiento del héroe y la estrategia a la hora de abordar la fase según las habilidades del protagonista, que le llevarán por derroteros muy distintos pero igualmente válidos a la hora de superar los obstáculos que se encuentre.



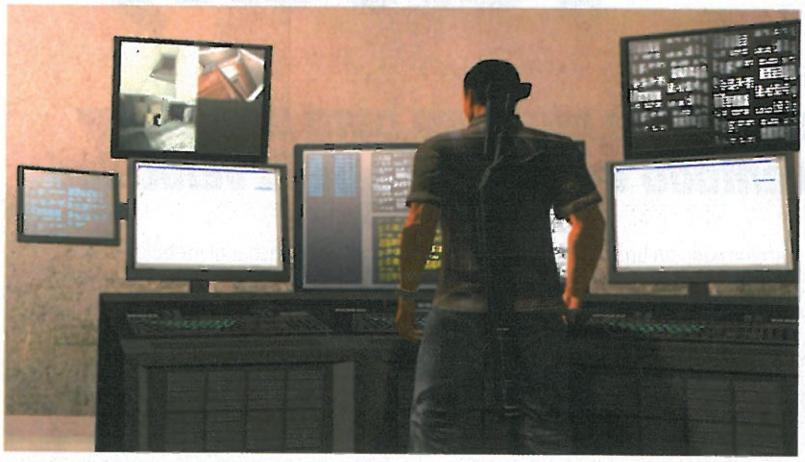


Podrás equipar a tu agente con varios tipos de armadura corporal, diversas armas de fuego y una serie de «gadgets».





Ej jugador visitará parajes de todo el mundo







Acertar a la hora de disparar no será sólo cuestión de puntería... las estadísticas entrarán en juego.

Claves

1 Obsidian, programadores del juego, cuentan con una larga trayectoria en esto de los RPG: KOTOR 2, Neverwinter Nights II y actualmente preparan Fallout: New Vegas para PlayStation 3.



2 Durante las conversaciones con los personajes secundarios tendremos la opción de responder mediante varias contestaciones que influirán en la relación con estos individuos.





VERSIÓN BETA

Si hay una palabra que define el juego, esa es «espectacular». Todo un deleite para nuestros sentidos.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY
Las carreras que hemos podido jugar nos han parecido extremadamente divertidas e intensas.

Destructor
★★★★★

Compañía **Disney Interactive**
Programador **Black Rock Studios**
Género **Conducción**

A LA VENTA EN MAYO

Split Second Velocity

Los creadores del genial Pure regresan para demostrar que no está todo inventado en el género de la velocidad

Ddurante muchos años, los juegos aparecidos bajo el sello de **Disney** siempre estuvieron asociados con la explotación de los personajes de la fábrica de sueños en productos de diversa calidad. Pero desde hace un tiempo parece que los responsables de la compañía se han puesto las pilas, y acogiendo bajo su alargada sombra a un pequeño grupo de estudios de desarrollo bastante competentes, están dispuestos a hacerse un hueco en el competitivo sector de los videojuegos «triple A»...

Este ***Split Second Velocity*** es una buena muestra de estas ansias de madurez. Tras una primera experiencia en **PlayStation 3** con el divertido y brillante en la técnica *Pure* hace casi un par de años, los desarrolladores británicos de **Black Rock** decidieron seguir con lo que mejor saben hacer, la velocidad, pero cambiando totalmente de registro. En lugar de *quads*, los protagonistas son ahora elegantes y agresivos deportivos de todo tipo, y la ambientación «salvaje» se ha transformado en una mucho más urbana e industrial, en lo que a primera vista podría parecer un clon de la genial saga *Burnout*. Sin embargo, pronto comenzaremos a notar las diferencias...

Split Second Velocity está ambientado en un ficticio programa de televisión a lo *reality show* en el que los concursantes, en lugar de ponerse verdes a gritos, dirimen sus diferencias mediante carreras. La impresionante labor de producción de dicho programa ha llevado a crear una ciudad entera con varios entornos diferentes (el centro, los muelles, el aeropuerto, los canales...) en los que sólo falta la gente que normalmente los habitaría. El motivo es que los concursantes puedan dar rienda suelta a sus ansias destructivas sin hacer daño a ningún inocente (no olvidemos que se trata de un juego de **Disney**, al fin y al cabo). La conducción «estilosa» (realizar adelantamientos muy «pegados», derrapar, realizar grandes saltos, aprovechar el «rebufo» de los oponentes...) irá llenando una barra dividida en tres partes. Cuando al menos una de ellas esté completa, podremos realizar un *Powerplay*, o lo que es lo mismo, una jugada sobre un rival que hará que algún elemento del escenario se interponga en su camino. Las posibilidades son elevadas: desde un helicóptero que suelta su carga en medio de la carretera hasta un volquete que se atraviesa en la misma, pasando por todo tipo de explosiones y lanzamiento de «metralla» desde los lados del circuito.

Pero los posibillidades no acaban aquí, ya que más segmentos llenos de la barra en cuestión permitirán modificar completamente el curso de la carrera, creando atajos a base de derribar edificios, barcos e incluso aviones que se encuentren cerca, así como abriendo atajos -y cerrándolos- justo antes de que lleguen los rivales. Todo un delirio de intensa y destructiva jugabilidad.



Nunca en un juego de conducción habíamos visto este grado de destrucción urbana...





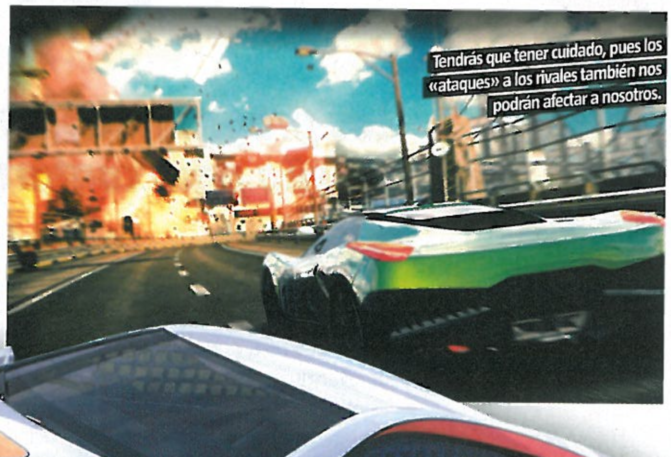






Podremos elegir tres tipos de vehículos, cada uno de ellos con varios modelos (no reales, eso sí). Los deportivos son los más «nerviosos» y los que más derrapan; los «pick-up» o furgonetas son los más estables y los «muscle cars» los más equilibrados del catálogo.





Tendrás que tener cuidado, pues los «ataques» a los rivales también nos podrán afectar a nosotros.



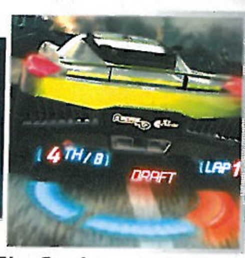


Claves

1 Antes de ser absorbidos por Disney, los programadores de este título ya contaban con experiencia en el género de la conducción con la saga ATV y MotoGP. Pure fue su primera producción para Disney.



2 Algo que nos ha llamado la atención es la presencia de todos los marcadores debajo de la carrocería del vehículo. De esta forma, la pantalla queda libre para que podamos apreciar el escenario.





El reino del hermano del Príncipe se encuentra en medio de un caos absoluto debido a las Arenas del Tiempo.

PS3
PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un acercamiento diferente y más «hardcore» al mundo del Príncipe de Persia y a las plataformas en general.

Clásico
★★★★☆

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Montreal**
Género **Aventura/ Plataformas**

A LA VENTA EN MAYO

Prince Of Persia
Las Arenas Olvidadas

Los programadores de UbiSoft vuelven a la mesa de diseño para contarnos una historia olvidada en el tiempo

Parece ser que la anterior encarnación del Príncipe de Persia, aquella que nos visitó a finales de 2008 y que proponía una renovación completa de la base jugable y estética de la saga, no tuvo la aceptación esperada entre los jugadores. Ese príncipe *new age*, empeñado en devolver el equilibrio a la naturaleza y prácticamente inmortal gracias a las labores de su compañera, ha quedado relegado en esta nueva versión que llegará durante el mes de mayo, y que supone un regreso a los orígenes. No a los orígenes de la saga en sí, sino al espíritu de *Las Arenas Del Tiempo*, primera entrega aparecida en **PlayStation 2** y que significó la vuelta del noble al mundo de los videojuegos por la puerta grande. De hecho, argumentalmente se trata de una secuela directa de este juego, ya que se desarrolla justo después y antes de los acontecimientos narrados en *El Alma Del Guerrero*, segunda entrega de esta trilogía. El príncipe visita a su hermano, monarca de un reino que se encuentra bajo el asedio enemigo. Para lograr la victoria, decide recurrir al poder de las Arenas del Tiempo, con resultados poco menos que catastróficos. Así pues, al protagonista le tocará enmendar la situación.

Plataformas, combates y *puzzles* siempre han sido los tres pilares de esta serie de juegos, y en esta ocasión los programadores han decidido «vitaminar» los tres elementos de forma sustancial. En lo que respecta a las plataformas, han descartado el estilo *Assassin's Creed*; es decir, la simplificación extrema del control de los saltos y movimientos del protagonista. Aquí cada avance debe ser meticulosamente planeado, y la muerte por caídas al vacío, sobre pinchos o cuchillas será muy frecuente. Además, pocas indicaciones se darán al jugador sobre la forma adecuada de superar cada una de las habitaciones que en sí mismas suponen todo un rompecabezas: para llegar del punto «A» al «B» primero habrá que averiguar cómo hacerlo, y después ponerlo en práctica acrobacia tras acrobacia, algo que no resultará en absoluto sencillo.

Los enfrentamientos contra los enemigos de ultratumba surgidos por el mal uso de las Arenas Del Tiempo son también más intensos y, sobre todo, más multitudinarios, con muchos enemigos en pantalla y algo que el jugador echará de menos: el botón de bloqueo. En su lugar, habrá que esquivar los golpes enemigos rodando y saltando, algo que resulta mucho más estético y divertido. Los poderes que el Príncipe podrá emplear contra sus rivales también le servirán para resolver algunos *puzzles*, y seguirá existiendo la opción de «rebobinar» el tiempo para intentar de nuevo superar ese obstáculo que ha dado con nuestros huesos en el fondo del abismo.



MÁS QUE UNA ADAPTACIÓN

También hemos podido probar una versión casi final de la adaptación a PSP. Aunque más que adaptación, habría que considerarlo un juego totalmente nuevo ya que, a diferencia de los anteriores capítulos para esta consola, se desarrolla sobre un plano bidimensional (como los plataformas de antaño) y requiere de una gran precisión en los saltos.





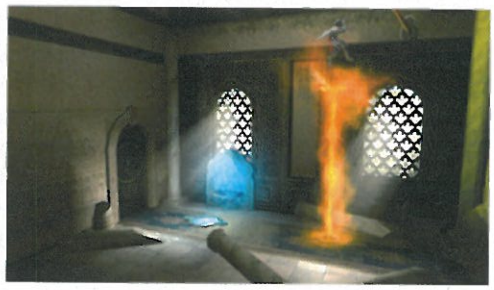








Este nuevo lanzamiento supone un homenaje a la parte más clásica de la saga Prince Of Persia.







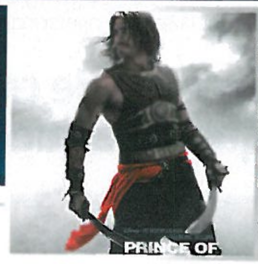
Algunos efectos gráficos durante los combates son realmente espectaculares.



Claves

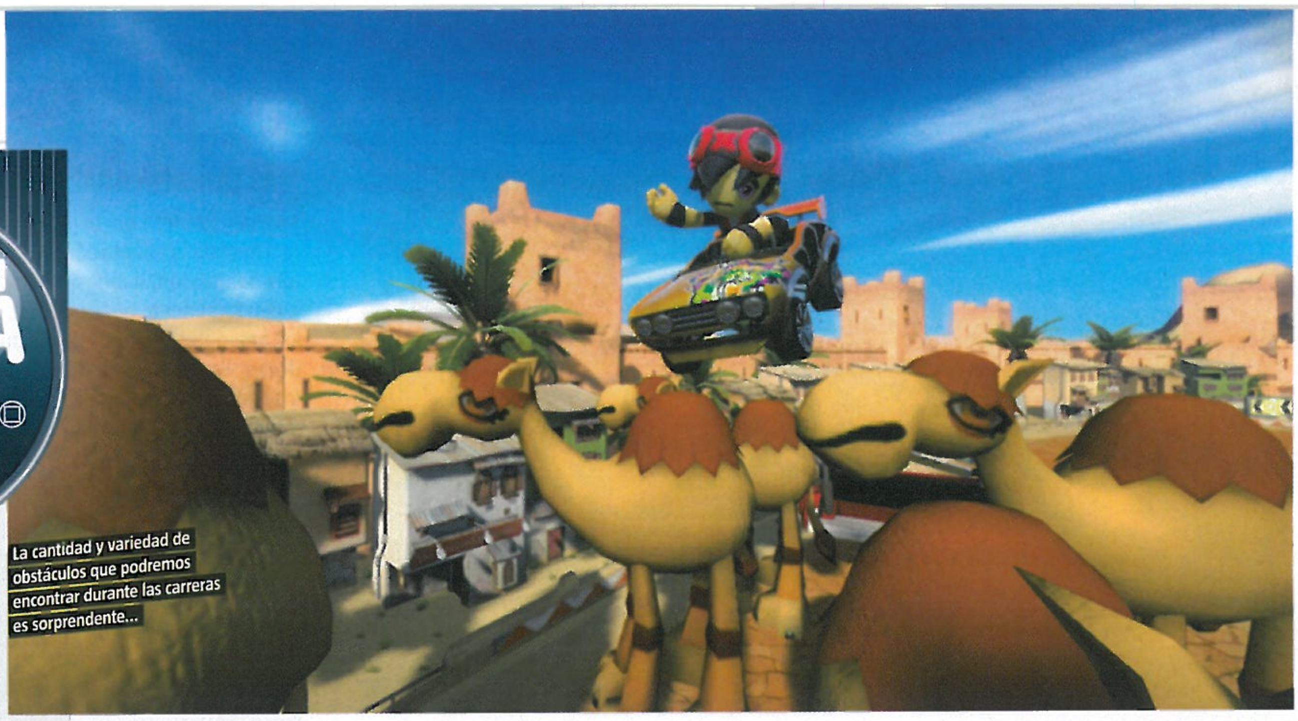
1 Convertir lo líquido en sólido será una de las habilidades que tendrá que emplear el Príncipe para avanzar por los intrincadísimos escenarios de palacio y alrededores.





2 El 21 de Mayo se estrenará en las salas españolas la película Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo, protagonizada por el actor Jake Gyllenhaal.

VERSIÓN BETA



La cantidad y variedad de obstáculos que podremos encontrar durante las carreras es sorprendente...

PS3

PSP







PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Destaca por su desenfadado aspecto y sus opciones de creación, aunque las carreras aún no nos han enganchado...

Adaptable
★★★☆☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
United Front Games
Género
Conducción

ModNation Racers

El «Little Big Planet» de los juegos de coches intenta forjarse una personalidad propia

Tras una *beta* multijugador abierta a todo el público y accesible desde *PlayStation Store*, en la que han participado decenas de miles de jugadores de Europa y Estados Unidos (esperemos que más compañías tomen ejemplo de **Sony** y copien esta iniciativa, que nos parece de lo más acertada), el primer proyecto de los canadienses **United Front Games** está a punto de ver la luz, y hemos tenido acceso a una versión mucho más avanzada.

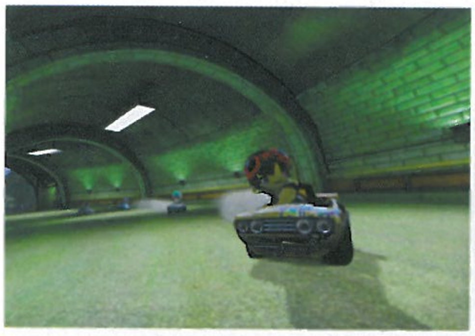
Como ya hemos comentado en anteriores ocasiones, el grueso del juego se divide en dos modalidades diferentes, aunque intercomunicadas entre sí: la Base de Creación y la Base de Competición. A ambas se accede, o bien a través de un menú, o bien conduciendo con nuestro protagonista por la base de operaciones del juego, llamada *Mod Spot*. En este soleado paraje podremos encontrarnos con otros jugadores que estén conectados, enterarnos de las últimas noticias sobre competiciones y demás actividades de la comunidad (esta última palabra es la más repetida siempre que los responsables hablan de su proyecto, por algo será) y contemplar los *karts* y personajes creados por los miembros más talentosos de este grupo de usuarios de **PlayStation**.

Las opciones de competición son las que se podrían esperar de un juego de estas características, siendo su eje principal una serie de campeonatos de dificultad creciente en diversos entornos (praderas, castillos, ciudades, desiertos...) y con escenas de vídeo que narran de forma cómica la complicada vida de un muñeco piloto de *karts*... Durante las carreras, el control del vehículo en cuestión es sencillo y muy «nervioso» (vamos, como si los *karts* no pesasen nada) y, además del freno y el acelerador, contaremos con un botón para derrapar, técnica que habrá que perfeccionar si pretendemos avanzar, ya que nos otorgará beneficios en forma de «turbo», algo que también podremos conseguir realizando saltos con acrobacias y poniéndonos a rebufo de los rivales. Por supuesto, también podremos ir recolectando objetos para entorpecer a los rivales (potenciables hasta tres veces) y otros secretos en la pista.

La competición On-line, en cualquier caso, parece que será la estrella del juego, y es que los programadores pretenden crear una comunidad de usuarios similar a la de *Call Of Duty*, por ejemplo, con sus tablas de clasificación y todo, sólo que además con la posibilidad de crear circuitos, personajes y *karts* para compartirlos con el pueblo. Todo ello de una forma muy, muy sencilla, mucho más que en *Little Big Planet*.

El sistema de creación es más sencillo que en el juego de Media Molecule

A LA VENTA EN MAYO





Unos pocos minutos serán suficientes para lograr un circuito hecho por ti mismo en el que poder competir. Si gusta a la comunidad, se hará popular.



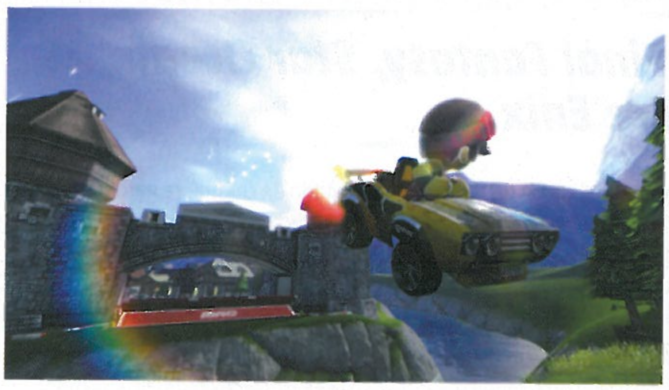


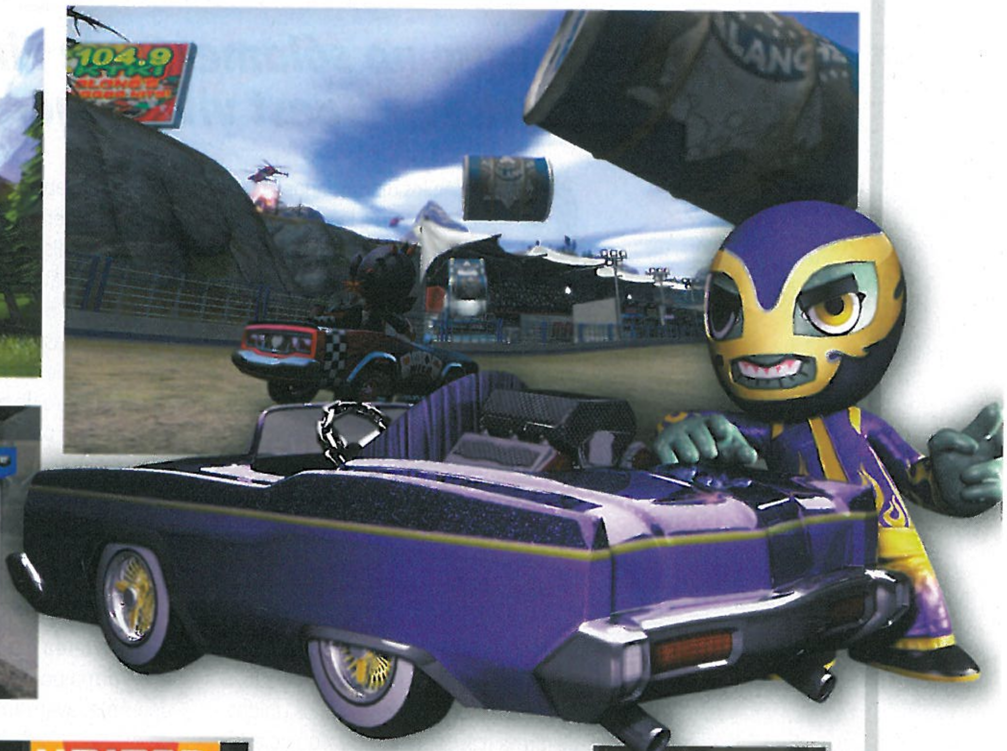




LLÉVATE A TU MOD DE PASEO

La versión para PSP aparecerá de forma simultánea a la de PS3, y será una fiel adaptación que incluirá todos los elementos, hasta las opciones multijugador en red.







Los que hayáis jugado a la saga NFS y similares ya estaréis acostumbrados a opciones de customización del juego.

Claves

1 El estudio de programación responsable del juego, United Front, fue creado recientemente en Vancouver por veteranos del sector. Además de éste, también preparan True Crime.



2 Este es el minimalista aspecto que presentará tu personaje (o «mod») si decides diseñarlo partiendo desde cero. A partir de aquí podrás añadirle colores, texturas, ropa, complementos...



VERSIÓN BETA



LAs «sombras» enemigas vienen en todos los tamaños, formas y colores que puedas imaginar.

PS3

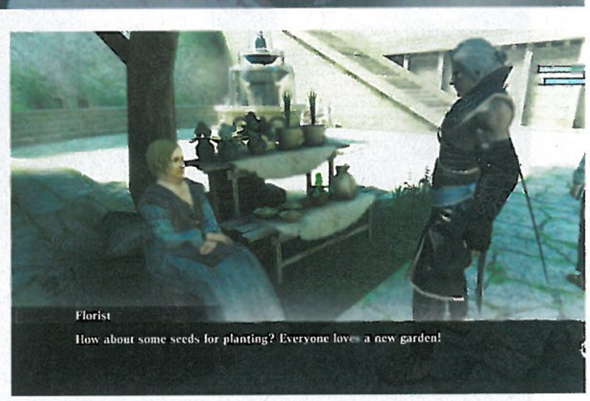
PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Con la originalidad por bandera, este RPG de acción puede cubrir un hueco muy importante en el catálogo de PS3.

Diferente
★★★☆☆

Compañía
Square Enix
Programador
Cavia Inc.
Género
RPG



Nier

Porque no sólamente de Final Fantasy, Star Ocean y Dragon Quest vive Square Enix...

Aunque en los últimos años se ha acusado mucho a la compañía de explotar sus sagas más «populares» hasta el hartazgo con capítulos y más capítulos, lo cierto es que, de vez en cuando, estos nipones tan venerados también nos sorprenden con juegos que nada tienen que ver con ellas (y nos estamos refiriendo a los producidos por la propia compañía, no a los que publica ahora fruto de la adquisición de **Eidos**). ***Nier*** es buen ejemplo de ello. Como también ejemplifica este título la voluntad de **Square Enix** de «universalizarse» en dos vertientes diferentes: por un lado haciendo sus juegos más cercanos al gusto de los usuarios occidentales y, por otro, lanzándolos en Europa y Estados Unidos de forma (casi) simultánea. Aún no está claro si este ***Nier*** será un rotundo éxito o un completo fracaso (seguramente no se dé ninguno de los dos casos), pero lo que sí que podemos afirmar es que esta nueva política nos parece de lo más acertada, sobre todo habiendo sufrido tantos capítulos anteriores de «ninguneo» por parte de los distribuidores en Europa.

Nier es un juego de rol, cómo no, pero guarda poco o ningún parecido con las «vacas sagradas» de la casa. Su historia comienza en un mundo similar al actual, pero de apariencia desolada, en el que un padre, el protagonista, lucha contra unas extrañas criaturas (*shades*, sombras, en la versión original que es a la que hemos tenido acceso) para salvar a su hija, que sufre una extraña enfermedad. Tras unos minutos, esta ambientación post-apocalíptica (que recuerda bastante a *The Road*) se transforma por completo. Sin explicación aparente, avanzamos más de cien años en el futuro para volver a encontrarnos al padre y a la hija, sólo que en un entorno mucho más tradicional: un bucólico paraje campestre cercano a un pequeño pueblo de apariencia medieval. La hija sigue enferma, eso sí, y el padre sigue empeñado en curarla. La narrativa no detalla mucho más, al menos en las primeras horas, y es que el desarrollo de esta producción de **Cavia Inc.** es mucho más libre que la mayoría de *RPG*. Grandes espacios abiertos intercomunicados entre sí sirven para que el protagonista vaya cumpliendo una serie de misiones que irá adquiriendo de varios *NPC*, mientras lucha contra esas misteriosas sombras. Estos combates, sin llegar al nivel de *Devil May Cry* o similares, sí que se basan en la acción pura y dura y en el uso de *combos*, magias y demás. Junto a la exploración, la acción, algún elemento de plataformas y los típicos *puzzles* que frenan tu avance en las mazmorras, también habrá espacio para la agricultura y la pesca (parece que a los japoneses les encanta) y el encuentro con secundarios tan particulares como un libro flotante y parlante con una gran personalidad. El mes que viene veremos cómo resulta este experimento revolucionario y clásico a la vez.

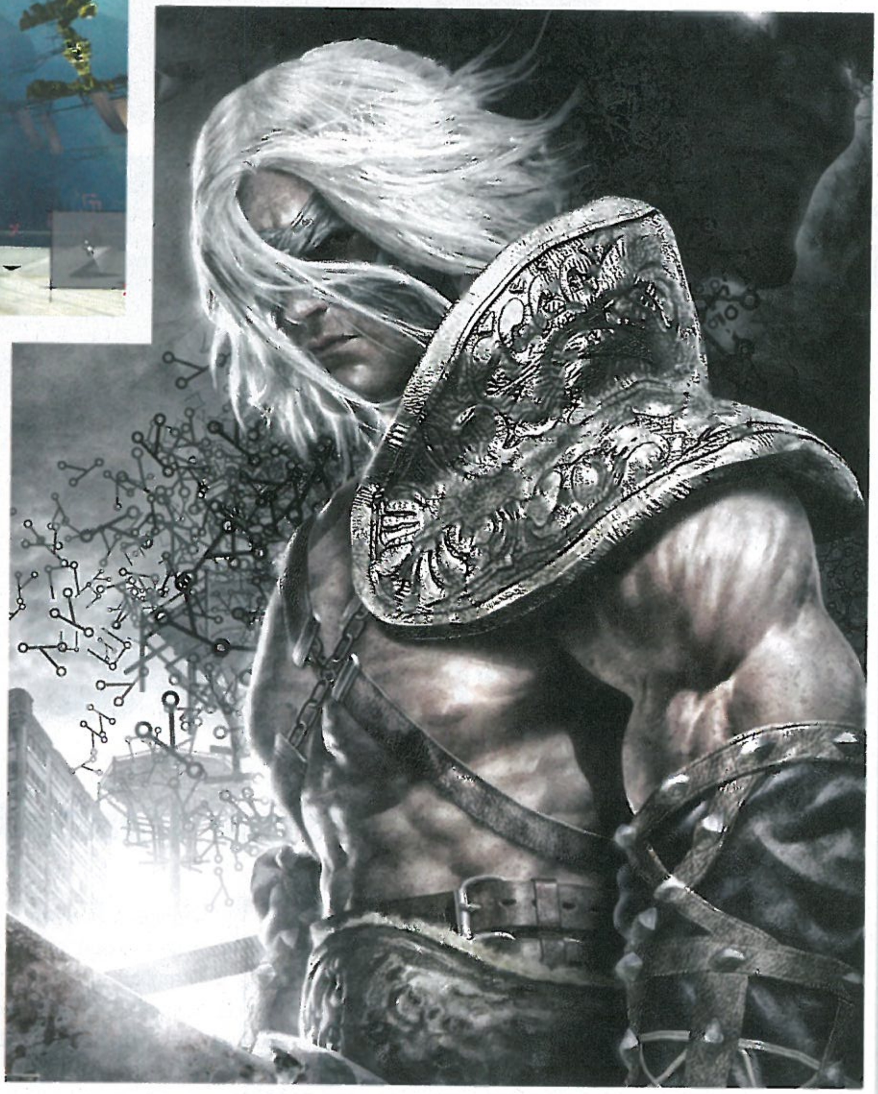
A LA VENTA EN ABRIL





Yonah, la pequeña niña enfermita pone el toque dramático y lacrimógeno en el guión del juego.









EL OTRO NIER

Con el nombre de Nier Replicant se pondrá a la venta sólo en Japón. Será muy similar al que llegará aquí, sólo que el protagonista será mucho más joven y tendrá que salvar a su hermana.





Claves

1 Cuando el protagonista entre en alguno de los interiores del pueblo la vista cambiará a una lateral que homenajea a alguno de los RPG más clásicos de la compañía.





2 Cavia Inc., desarrolladores del juego, cuentan en su currículum con las dos entregas de la saga Drakengard para PlayStation 2, entre otros. Este es su debut en PS3.

VERSIÓN BETA







El editor de parques, idea que Skate 3 toma prestada de Tony Hawk's Proving Ground, es eficaz y sencillo de usar. Lo mejor, editar sobre la marcha en el juego.

Todo en Skate 3 es más luminoso, colorido y brillante que el ocre y siniestro Skate 2. El argumento también es mucho menos grave.



Olvídate de los problemas con los guardias de seguridad. Esta vez sólo se trata de patinar sin preocupaciones.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Volviendo al estilo de «patinar por el placer de patinar» de la primera entrega, este Skate 3 llega muy humorístico y juvenil.

Acrobático
★★★☆☆

Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Black Box
Género
Skate

A LA VENTA EN MAYO

Skate 3

EA Black Box sigue depurando su simulador de skate

Tras una entrega relativamente oscura y complicada, en la que a la dificultad de encadenar trucos se sumaba un argumento que parecía salido de una versión *teenager* de 1984 en la que el Gran Hermano no consentía los parques de *skate* en su ciudad, **EA Black Box** recupera el ánimo despreocupado del primer *Skate* con una entrega más accesible y sencilla, pero con las suficientes novedades como para seguir interesando a los jugadores veteranos de la serie.

Para quienes consideramos *Skate* un referente no sólo en los simuladores de este deporte, sino un espectacular y necesario golpe de timón a los sistemas de control de los juegos deportivos, dándoles una configuración mucho más orgánica e intuitiva, el peor temor que podemos tener es que a *Skate* le acabe pasando como a su serie rival *Tony Hawk's*: que buscando la espectacularidad y la accesibilidad se pierda la dolorosa verosimilitud que hizo del primer *Skate* un juego tan sorprendente. Este ***Skate 3*** es mucho más colorista y pierde la obsesión por el realismo, decisión que se nota en la aparición de un modo de juego muy fácil en el que los trucos casi salen solos. Para compensar, un modo muy difícil en el que hemos pasado más tiempo en el suelo que sobre la tabla: a falta de probarlo más a fondo, puede que esta sea la opción que más agrade a los fans de la serie. A falta de novedades jugables, que aprieten las tuercas con una dificultad infernal.

Por lo demás, pocas novedades: algunos trucos adicionales para el repertorio, nuevos modos multijugador y un simpático editor de parques de *skate* que permite añadir elementos en cualquier momento del juego y compartir parques vía On-line con otros jugadores. Por lo demás, ***Skate 3*** se controla y se juega como el resto de la serie, cosa que de momento es la mejor noticia posible.

Claves

1 Los divertidos tutoriales del juego están presentados por el Entrenador Frank, lamentable perdedor al que da voz y aspecto físico un Jason Lee en su salsa. Todo muy acorde con el tono del juego.



2 Si eres de los que no terminaban de controlar los trucos, Skate 3 incluye un modo Fácil en el que difícilmente caerás al suelo. Para compensar, también tendrás un modo Hardcore.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN





Ares estará de nuevo encantado de pelear contra Kratos. Que éste le usurpara su puesto en PS2 no le hizo demasiada gracia.



Pelear contra el Coloso de Rodas era ya de por sí una experiencia alucinante. Hacerlo ahora a 720p será una auténtica pasada.



MÁS NÍTIDO Y DESAFIANTE

Los usuarios querían ver las dos primeras aventuras de Kratos en PS3 y Sony se lo ha concedido. Este salto, además de mejores gráficos, proporciona también el reto de conseguir trofeos.



EDGAR & CIA

La alta definición le sienta genial, y su propuesta es aún tan moderna y atrayente como lo fue en 2005.

Renovado ★★★★★







Compañía **Sony C.E.**
Programador **BluePoint Games**
Género **Acción**

God Of War Collection

La antigua Grecia ya no parecerá tan antigua

Aunque sea con algo de retraso respecto a los Estados Unidos, **Sony** finalmente ha decidido traernos su recopilatorio remasterizado con las dos primeras entregas de *God Of War* en un gesto muy de agradecer. Y decimos de agradecer porque para hacernos con la ***Ultimate Trilogy Edition*** de ***God Of War III*** lo íbamos a tener complicado...

Este *Blu-ray* incluye ni más ni menos que las dos primeras entregas de **PS2**, las que convirtieron a Kratos en el personaje más icónico de **Sony** actualmente.

Para dar el salto a su nueva consola, la compañía japonesa ha encomendado a **BluePoint Games** la tarea de remasterizar ambos títulos. ***God Of War Collection*** nos presenta así una revisión de las primeras aventuras de Kratos en Alta Definición, concretamente a 720p, cambio que le ha sentado bastante bien. La mayor resolución unida al *anti aliasing* empleado para reducir el efecto de bordes dentados dan lugar a un héroe mucho más nítido, más definido y a unos enemigos más impactantes con animaciones que, si bien no han cambiado, son ahora más visibles. Y sobre los juegos, qué podemos decir que no sepas ya. *God Of War* revolucionó el mundo de los *beat'em-up* hace cinco años con un uso magistral de la acción como elemento narrativo, y su secuela es posiblemente el juego mejor realizado de la veterana **PS2**. Jugar con ellos de nuevo será un placer aún mayor, y como todo juego de **PlayStation 3** contará con trofeos para desafiarte una vez más.

A LA VENTA EN ABRIL

Claves

1 Dos de los mejores juegos aparecidos en el último lustro reunidos para la ocasión en un único Blu-ray. Si no los jugaste en su momento, esta es una buena ocasión. Así podrás complementar God Of War III.



2 El estudio de BluePoint ha remasterizado ambos juegos para mostrarlos ahora en alta definición y formato panorámico. Será el Kratos que tu televisor HD quiera albergar.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

Puede ser una alternativa más que interesante a MotoGP. Tiene otro espíritu y se juega de manera muy distinta.

Intenso ★★★☆☆

Compañía
Black Bean
Programador
Milestone
Género
Conducción



El grado de detalle alcanzado en las motos, equipaciones de los pilotos y recorridos es una verdadera maravilla.







SBK X

Superbike World Championship

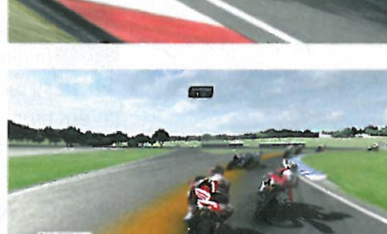
Milestone vuelve a ganarse el derecho a disputar el trono

Si en el número pasado nos rendíamos ante el buen hacer de **Capcom** con *MotoGP 09/10*, ahora nos toca descubrirnos ante el gran esfuerzo realizado por **Milestone** en este consistente y jugable ***SBK X***. Este nuevo capítulo de la saga se presenta como un homenaje a toda la historia de esta competición y a todos los hombres y nombres que la convirtieron en leyenda. Pilotos como el mítico *Carl Fogarty*, *Max Biaggi*, *Troy Corser* o *Colin Edwards*, y motos como la Ducati 996 o la Yamaha R1 serán algunos de los protagonistas de esta entrega.

De lo que no hay duda es que este ***SBK X***, el mejor y más real de toda la saga con mucha diferencia, nos va a sorprender con un planteamiento gráfico más potente y con un depurado sistema de control sensible hasta el extremo. Las *Superbikes* siempre se asocian con velocidad y espectáculo y ***SBK X*** va a ser fiel a ambos aspectos con unas motos que parecen salir de la pantalla y con un grado de realismo en los recorridos tal que parece una retransmisión de TV.

En cuanto a jugabilidad, vuelve a dejar al jugador la decisión de optar entre el rigor de la simulación pura y dura o por el desenfado y el exceso de un *arcade* total. Ambos, en su estilo, cuentan con todo lo que demandan los buenos aficionados y garantizan muchas horas de diversión. En lo que se refiere a la oferta de modos de juego, hay que decir que apuesta por una estructura similar a la de la anterior entrega, pero potenciada con nuevos apartados tanto en Arcade como en la simulación y multijugador en red.





En el modo Arcade el color de la trazada en el firme nos dirá si vamos demasiado deprisa. Suele ser bastante conservadora y sólo en el rojo iremos muy mal.

A LA VENTA EN MAYO

Claves

1 Lo más práctico e inteligente es iniciarse en el modo Arcade para hacerse con el control e ir conociendo los circuitos y sus trazadas correctas. La línea verde es el camino al éxito.



2 Cuando ya dominemos bastante la situación, será la hora de la simulación. Ojo con las caídas que con una grande o un par de las pequeñas podemos decir adiós a la carrera.



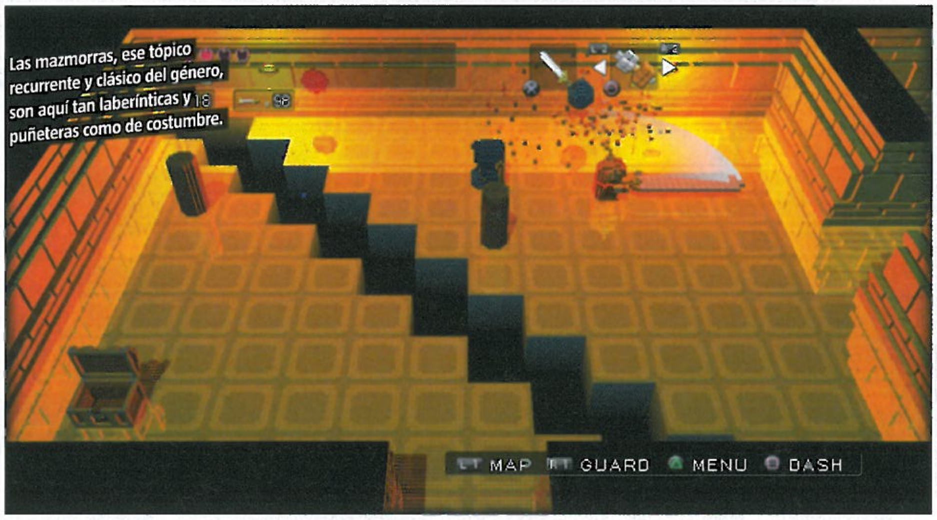

¡LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE LUCHA!
“Nos encontramos ante un título extraordinario”
MeriStation
de videoadictos para videoadictos
“Adictivo y una puesta en escena superior a la media”
Vandal
BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER
XBOX 360
PC DVD
PS3
12
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
ARC SYSTEM WORKS
zen united
JoWooD
© ARC System Works of Japan Zen United Ltd. is the official publisher of BlazBlue in Europe. TRADEWEST and the Bird Design logo are trademarks of Tradewest Games Limited.
"PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

VERSIÓN BETA





⊗ Los personajes y decorados, vistos de cerca y construidos con minúsculos cubos ejercerán un atractivo indescriptible en cualquier veterano de los 8 bits.



Las mazmorras, ese tópico recurrente y clásico del género, son aquí tan laberínticas y puñeteras como de costumbre.



⊗ Hasta las pantallas de menú de los 8 bits están recreadas con una atención exquisita hacia el detalle nostálgico.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



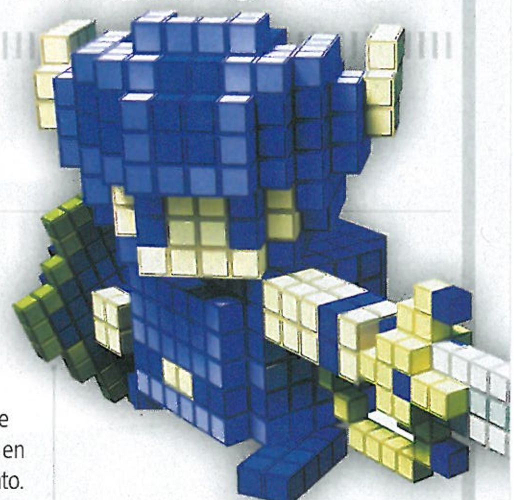
JOHN TONES
Una ambientación de RPG clásico para un singular punto de vista: píxeles que cobran vida tridimensional.

Nostálgico
★★★☆☆

Compañía
SouthPeak Games
Programador
Silicon Studio
Género
RPG de Acción

3D Dot Game Heroes

Por una vez, que un juego de acción sea cuadriculado no es un problema



⊗ El curioso efecto de difuminado de la zona más próxima y la más lejana del jugador produce un mágico efecto onírico en los decorados.



Desde luego, a quien le toque analizar ***3D Dot Game Heroes*** tendrá un grave problema cuando tenga que ponerle una nota numérica a los gráficos de este juego. Son extremadamente simples, pero literalmente únicos. Son una tridimensionalización de la estética del píxel, pero sin perder el estilo cúbico por el camino. Sólo pueden compararse con los de títulos como el rarísimo *Darwinia* de PC y Xbox 360, y otros pocos juegos que literalizan el interior de un sistema informático o similar. Pero ***3D Dot Game Heroes*** es distinto porque no necesita esa excusa tecnológica: los personajes y el argumento de esta joyita de **Silicon Studio** son los propios de un *RPG* japonés de 8 *bits*, con la mirada especialmente puesta en los juegos de *The Legend Of Zelda*.

Todo ***3D Dot Game Heroes*** está concebido como un sentido y nada superficial homenaje a esos *RPG*, aunque éste no sea uno de ellos (habría sido un suicidio comercial), sino un sencillo y contundente juego de acción con elementales toques roleros en la mejora del personaje y su armamento. Todo lo demás es devoción por aquellos tiempos, por sus diálogos redundantes, sus escenarios laberínticos, sus enemigos de movimientos prefijados y sus historias de espadas mágicas, héroes elegidos y mazmorras interminables. Los guiños de ***3D Dot Game Heroes*** van de lo superficial (las pantallas de carga son versiones de carátulas de la época) a lo complejo (la extraña sensación de ver de cerca esos seres creados con píxeles 3D), pero el resultado es magnético e indescriptible. ○

A LA VENTA EL **14** DE MAYO

Claves

1 Las mejoras en el armamento darán pie rápidamente a espadas excesivas, lo cual no vendrá nada mal para compensar el control estudiadamente limitado de los personajes.



2 No te dejes engañar por el argumento que recrea la típica historia de RPG de 8 bits: a pesar de sus pequeños elementos de mejora de armas y personajes, 3D Dot Game Heroes es un juego de acción.





PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
PRISON BREAK™
THE CONSPIRACY
USK ab 16 freigegeben
16
www.pegi.info
DEEP SILVER
12 números + juego Prison Break 30€
15% DE DESCUENTO
12 números por sólo 23€
35% DE DESCUENTO
LLAMA AL
902 05 04 45
Lunes a viernes de 9 a 14 h.
suscripciones@grupozeta.es
¡Suscríbete ya!
Ofertas válidas sólo para España y promoción con juego hasta agotar existencias
Los datos personales que nos facilita serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S.A., con domicilio en la calle O´Donnell 12, 28009 Madrid para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. O´Donnell, 12. 28009 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es

¡PARTI



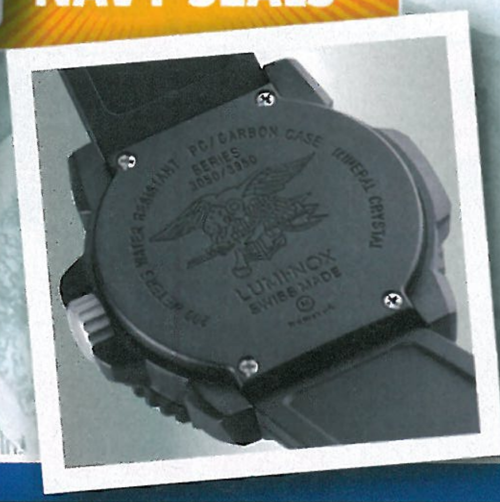
SOCOM
FIRETEAM BRAVO 3

LUMI NOX
SWISS MADE

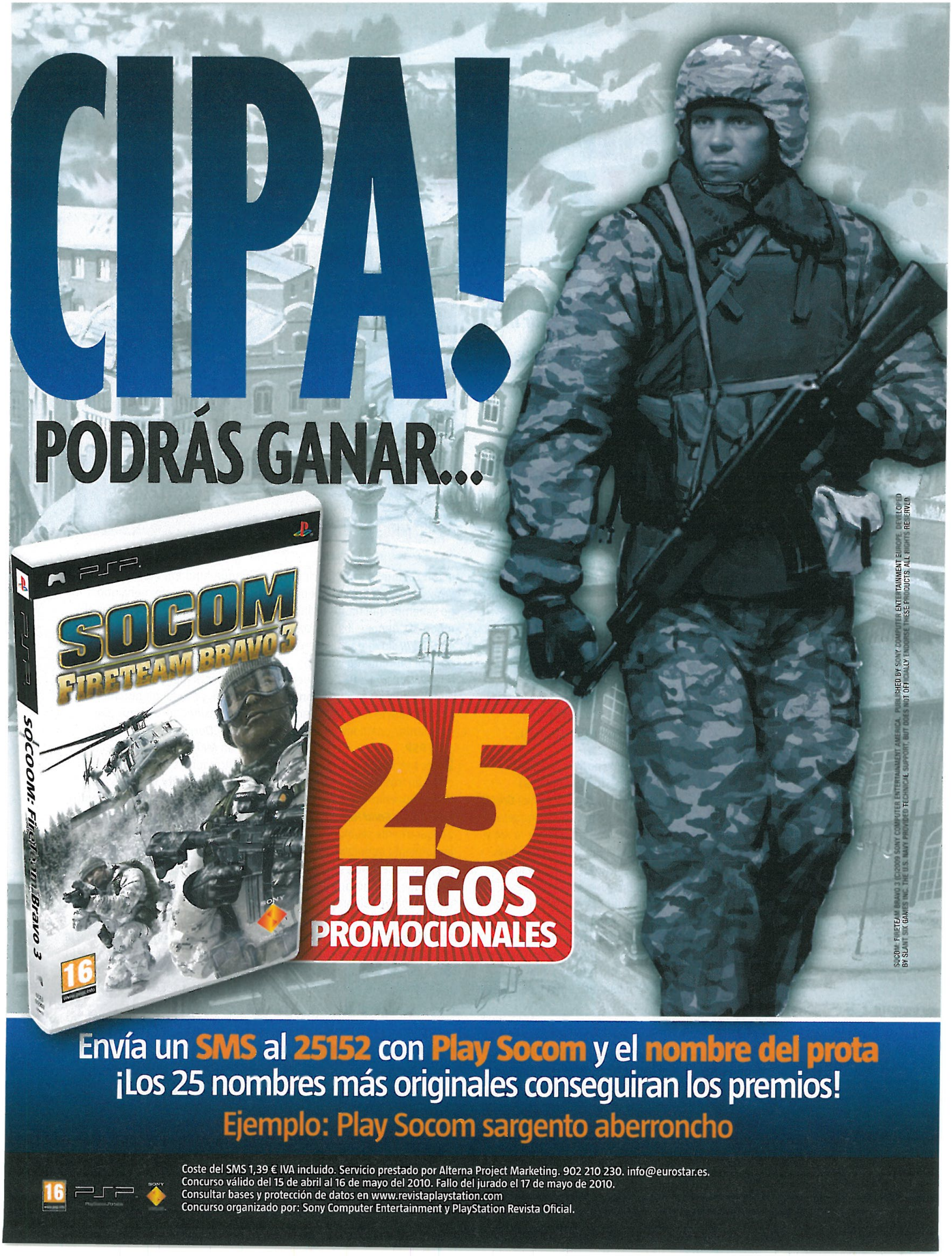
Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el shooter del momento para PSP. Si quieres optar a uno de los 3 lotes exclusivos de juego promocional de PSP + Reloj oficial de los Navy Seals o a uno de los 22 juegos promocionales de PSP, envía un SMS con la respuesta más original antes del 16 de mayo de 2010.



3 RELOJES OFICIALES DE LOS NAVY SEALS



¿Cómo te gustaría que se llamara el protagonista de SOCOM?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!



¡PIPA!
PODRÁS GANAR...
SOCOM
FIRETEAM BRAVO 3
SOCOM: Fireteam Bravo 3
16
25
JUEGOS
PROMOCIONALES
SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3 (C)2009 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. DEVELOPED BY SLANT SIX GAMES INC. THE U.S. NAVY PROVIDED TECHNICAL SUPPORT, BUT DOES NOT OFFICIALLY ENDORSE THESE PRODUCTS. ALL RIGHTS RESERVED
Envía un SMS al 25152 con Play Socom y el nombre del prota
¡Los 25 nombres más originales conseguiran los premios!
Ejemplo: Play Socom sargento aberroncho
Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de abril al 16 de mayo del 2010. Fallo del jurado el 17 de mayo de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com
Concurso organizado por: Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

R3VERSAL

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Resonance Of Fate*: Con un sistema de combates tan complejo, escuetamente mencionáis que es un sistema similar al de otro juego de tri-Ace... y no tiene nada que ver. Habláis de la dificultad del juego, lo calificáis de «confuso», cuando el juego cuenta con un extenso tutorial y decís que está en la línea de otros títulos de tri-Ace, cuando es de lejos el único que marca un cambio de tendencia bestial en el género.** GUILLERMO MARTÍN.

Contenido descargable para God Of War III

Hola. Soy lector de vuestra revista y tengo algunas dudas:
1 Sobre *God Of War III*, ¿Tendrá contenido descargable? ¿Tendrá opción para ponerlo en 3D? ¿Saldrá una edición para PlayStation 2?
2 Para cuándo los siguientes juegos: *Killzone 3*, *Star Wars Battlefront 3*, *Metal Gear Solid Rising*.
3 Tengo el *Modern Warfare 2* y voy a comprarme el *MAG*, pero me acabo de enterar de que iban a lanzar un *MMO* de hasta 256 jugadores para *MW2*...
4 He visto en Internet que van a hacer un *Call Of Duty* sobre la guerra de Vietnam, ¿es cierto?
5 ¿Habrá más misiones descargables para *Star Wars: El Poder De La Fuerza*?

RICARDO PASCUAL, VÍA E-MAIL.



GOD OF WAR III. Kratos regresa con más fuerza que nunca, a través de una nueva entrega que pone al límite la capacidad gráfica de PlayStation 3 sin olvidar la intuitiva jugabilidad de la saga.

1 Es muy posible que **Santa Monica Studio** amplíe las posibilidades de su genial ***God Of War III***; de hecho, ya empiezan a correr los rumores por la red y por todo tipo de publicaciones internacionales. Uno de los rumores que más fuerza está adquiriendo es el que menciona un modo de juego cooperativo para ***God Of War III***... por supuesto, aún no se ha confirmado nada. Con respecto a las posibilidades 3D del juego, hasta que no llegue la actualización de *firmware* que activa dicha opción, no sabemos qué títulos incluirán modo 3D, aunque los gráficos de ***GOWIII*** sin duda merecen esa opción. Difícilmente veremos una adaptación a **PS2** del juego, aunque nunca se sabe si **Sony** aprovechará el tirón de la saga para lanzar una nueva entrega para **PSP**.
2 Los tres títulos que mencionas están en tres niveles de posibilidad de lanzamiento diferente: ***Metal Gear Solid Rising*** saldrá, y seguramente se anunciará su lanzamiento definitivo durante el **E3**; *Killzone 3* no es más que un rumor, por ahora; y *Star Wars Battlefront 3* es un proyecto cancelado de la extinta compañía **Free Radical** y no sabemos si algún día llegará a ver la luz.
3 Lo que has leído por ahí no son más que rumores sin ningún fundamento. La gente de **Activision** sólo mencionó la posibilidad de aprovechar el potencial de la saga *Call Of Duty* de un modo similar a *World Of Warcraft* (o lo que es lo mismo, exprimir el juego para ganar más dinero), pero en ningún momento se ha insinuado siquiera que *Call Of Duty* vaya a convertirse en un *MMO*. Lo que sí parece confirmado es que el próximo título de **Infinity Ward** será un *MMO*, pero en ningún momento se ha dicho que vaya a ser una entrega de la saga *COD*.
4 Eso no es más que otro rumor sobre *Call Of Duty* que añadir a la inmensa lista que hay en relación a la saga de **Activision**. Hasta que no lo veas confirmado por sus desarrolladores no creas nada de lo que lees; cuanto mejor es un juego, mayor es el número de rumores que suelen circular a su alrededor.

LA TECNO DUDA

«PS3 QUE NO LEE BLU-RAY»

Tengo un problema con mi PS3 de 60 GB. Meto los juegos de PS3 y no me funcionan, pero los juegos de PS2 sí que me funcionan. Todo me va bien menos los juegos de PS3 ¿qué puede ser? ¿La lente? ¿Las actualizaciones? ¿El «ApocalyPS3»? A ver si me podéis echar una mano. Gracias.

DAMIEN DONAIRE, VÍA E-MAIL.

Por los síntomas que describes, no le vemos mucho futuro a tu consola... Es casi seguro que tu problema esté directamente asociado a la lente del *Blu-ray*. La consola, al igual que muchos otros dispositivos que leen *Blu-ray*, CD y DVD, lleva una lente con el láser azul (BR) junto a otra con el láser rojo (CD y DVD), así que es muy posible que la lente que se encarga de leer *Blu-ray* se haya estropeado. Consulta con el soporte técnico de **Sony** y sigue sus instrucciones.

5 Tras la última descarga aparecida hace unos meses, no parece que el título vaya a recibir nuevos niveles o escenarios en breve... si lo llega a hacer algún día, claro.

Fecha de lanzamiento de Gran Turismo 5

Hola amigos. Llevo desde las navidades de 2008 con una duda existencial (entre otras muchas), y supongo que no seré el único:
1 ¿Para cuándo el esperado, ansiado y amado *Gran Turismo 5*?
2 ¿*Battlefield Bad Company 2* o *Call Of Duty MW2*?
3 En *Red Dead Redemption*, cuando se acabe el modo Historia, ¿quedará algo significativo por hacer? (En *San Andreas* el porcentaje de la historia apenas llegaba a un 65%).

AARÓN SERRANO, VÍA E-MAIL.

1 Con **Polyphony** nunca se pueden dar unas fechas de lanzamiento con total seguridad; según los últimos rumores y opiniones de importantes analistas del sector del videojuego, es muy posible que el juego no llegue al mercado hasta después del verano.
2 ***Modern Warfare 2*** es el *shooter* por excelencia, el rey del juego *Online* con **PlayStation 3**... o eso es lo que piensan todos los aficionados al género que no han probado ***Bad Company 2***. El título de **DICE** presenta un modo historia «guionizado» y con un montón de sorpresas, al más puro estilo ***Call Of Duty***, a la vez que incluye un modo multijugador original, variado y con elementos como vehículos o la destrucción de cualquier construcción.
3 Te aseguramos que tras el modo Historia de ***Read Dead Redemption*** quedarán horas y horas de diversión.



EL TEMA DEL MES

¿Qué opinas de Final Fantasy XIII y/o de God Of War III?

Al fin llega el summum de dos de las mejores sagas de la historia de PlayStation

CLOUD STRIFE. VÍA E-MAIL.
Sé que no es lo más común entre la mayoría de usuarios, pero yo he tenido la suerte de hacerme con los dos títulos, *Final Fantasy XIII* y *God Of War III*, al mismo tiempo. He disfrutado al máximo con ellos y llevo muchos años pasando mis horas de ocio junto a PlayStation, así que conozco ambas sagas a la perfección. Después de jugar una buena cantidad de horas (me he terminado *GOWIII*, aunque aún estoy liado con *FFXIII*), sólo puedo decir que ambos títulos están a la altura de las espectativas. Con *Final Fantasy XIII*, a pesar de que algunos medios lo han tachado de lineal, he disfrutado como con algunos de los mejores juegos de la saga, sólo que con unos gráficos que quitan el hipo y un argumento mucho más trabajado. Y *GOW*... Es posiblemente el título con mejores gráficos que he visto nunca y además mantiene el ritmo y la magnífica jugabilidad presentada por sus precuelas. En resumen: ambos títulos son dos obras maestras.

Con God Of War III, la espera mereció la pena

PABLO TOLEDO URARTE. VÍA E-MAIL.
Desde que terminé *God Of War II* en mi veterana PlayStation 2, me hice una pregunta: ¿cuánto tiempo me harán esperar para la secuela? Tras retrasos, horas de mirar vídeos, llegó el esperado mensaje de texto que confirmaba que mi juego reservado ya estaba en las tiendas. Por el camino empecé a preguntarme si me decepcionaría, si sería corto, etc. Sin embargo, la alta definición presentada en el juego, la intuitiva jugabilidad y la perfecta banda sonora han hecho que pueda decir orgulloso: la espera mereció la pena.

Nuevo tema del mes para el nº 113.

«Ya conocemos todos los detalles de PlayStation Move, ¿es como esperabas? ¿qué juego crees que aprovechará mejor su potencial?»

DUDAS OFICIALES



¿Saldrá un nuevo inFamous?

Tras el éxito del *inFamous* original, **Sucker Punch** ya ha confirmado que están desarrollando una secuela. Los creadores del original *Sly Raccoon* nos mostraron una nueva forma de entender el género *sandbox*... pero no podremos disfrutar de su secuela hasta 2011.



¿Tekken 6 o Virtua Fighter 5?

Tekken 6 presenta un abanico de posibilidades que ningún otro juego de lucha puede igualar, sobre todo en lo que respecta a modos de juego. ***Virtua Fighter 5*** es, posiblemente, el *beat'em-up* 3D más técnico del mercado, sólo para auténticos maestros del *pad*.



¿Saldrá un nuevo Tomb Raider?

Tomb Raider Y El Guardián De La Luz será la nueva entrega de la saga creada por **Crystal Dynamics** aunque, según sus creadores, no será como anteriores títulos protagonizados por Lara Croft, empezando porque será únicamente descargable.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Diego Bueno nos muestra su platino en Heavy Rain, nada menos que los 57 trofeos. ¡Ni se te ocurra contarnos ninguno de los finales del juego!



Cuando la mayoría de la gente nos manda los trofeos de God Of War III, Fernando Ballón hace lo propio con Dante's Inferno; ahí, a contracorriente.

El récord del mes



De entre todos los platinos de GOW III que han llegado, nos quedamos con el de Mario De Dios... ¡por la figura de Kratos!

Las 3D definitivas

MCQUEEN. VÍA E-MAIL.

Llevo muchos años en esto de los videojuegos y sé que se está experimentando con posibilidades 3D desde los tiempos de Super Nintendo... o lo que es lo mismo, desde principios de los años 90. Gafas con cristales de colores, realidad virtual, las primeras tarjetas gráficas para PC con *shutter glassess*... Todo eso ha ido quedando atrás por un motivo u otro, nunca tuvo una aceptación general y finalmente se ha ido perdiendo en el tiempo. Actualmente estamos viviendo una revolución multimedia continua: HD *Ready*, *Full* HD, 3D, TDT, TDTHD... ¿Quién me asegura que si me gasto un dineral en una televisión 3D *Ready* voy a tener contenido suficiente para amortizar el grandísimo gasto? Porque si bien es cierto que muchos de nosotros vamos por detrás de la tecnología (ya hay canales de TDT en Alta Definición cuando hay gente que no sabe por qué ya no se ve la televisión analógica), tan solo espero que las 3D de esta nueva década que comienza resulten ser las definitivas, el estándar que todos los fabricantes adoptarán y en el que se emitirán todos los contenidos en 3D, incluyendo, por supuesto, muchos de los juegos del catálogo de **PlayStation 3**, que deseo que empiecen a recibir actualizaciones para hacerlos compatibles con televisiones 3D tan pronto como el *firmware* que permite mostrar este tipo de contenido esté disponible para descargar.

Cambiemos el mercado

MARIO JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL.

Como buen melómano que soy, soy consciente de que el sistema de mercado del mundo discográfico tiene que cambiar; *Spotify* y otros sistemas de reproducción de audio gratuitos o por suscripciones de poco valor le van comiendo terreno al sistema de venta de discos convencional. ¿Por qué no se aplica un sistema parecido al mundo de los videojuegos? Hace poco leí que



«Si Spotify triunfa en la música... ¿por qué no hacerlo con PS3?»

Sony había patentado un sistema por el cual permitiría jugar una *demo* de un juego que iría perdiendo *items*, elementos o detalle gráfico con el tiempo... ¿Por qué no un sistema de suscripción para poder descargar cualquier juego y disfrutarlo durante tanto tiempo como lo tengamos almacenado en el disco duro? Sé que vivimos un momento de suscripciones y abonos a todo tipo de servicios: teléfono móvil, ADSL, televisión satélite, teléfono fijo... pero quizá le saldría más rentable tanto a los jugadores como a **Sony** el lanzamiento de un sistema que por, digamos, 39,90 € al mes permitiera descargar al disco duro cualquier juego del mercado y disfrutar de él con algún que otro extra, claro, para incentivar la suscripción. A primera vista puede parecer algo descabellado, pero al menos yo tengo claro que pagaría una cantidad parecida por jugar a todo.

Una segunda juventud

TONY STARK. VÍA E-MAIL.

En vista de la fugaz vida que tienen algunos juegazos de la talla de ***Killzone 2*** o ***inFamous*** (¿alguien se acuerda de ellos a estas alturas?), ¿por qué no se plantea **Sony** un sistema de marketing de «repesca»? Algunas de las compañías de la competencia publicitan buenos títulos que llevan más de un año en el mercado; sería un buen impulso para los títulos *Platinum*, ya que hay gente que se acaba de comprar la consola y no los conoce bien.

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡ésta es tu gran oportunidad!



9,9

GOF OF WAR III

MR. SPOCK. VÍA E-MAIL.

Hacía mucho que no me emocionaba tanto con un juego: acción a raudales, un ritmo frenético y los mejores gráficos que he visto en consola alguna lo convierten en uno de los mejores juegos de la historia. Una lástima que sea un poco corto para lo que estamos acostumbrados.



9,0

YAKUZA 3

ROD SERLING. VÍA E-MAIL.

No podremos jugar con *Shenmue* en **PlayStation 3**, pero si hay algo que se le parezca, eso es la saga *Yakuza*. Rol japonés con el inconfundible sello de **Sega**, grandes dosis de lucha y violencia, y un argumento del tipo «culebrón nipón» que te mantendrá pegado al sofá de principio a fin.



9,3

FINAL FANTASY XIII

FESTER. VÍA E-MAIL.

Pese a que en ocasiones puede resultar algo lineal, el grandísimo argumento del último *Final Fantasy* me parece el mejor de toda la saga. Además, tiene un motor gráfico que ningún *RPG* actual sería capaz de igualar... por no hablar de ese halo que rodea a todos los *Final Fantasy*...



7
www.pegi.info
ModNation RACERS
DIVERSIÓN A TODO GAS
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
Enciende tu PlayStation y aprieta el acelerador. Así de divertido y de sencillo es el nuevo ModNation, el juego de Karts más sorprendente. Puedes correr con tu familia y amigos o si lo prefieres, desafía a otros corredores en el modo on-line. Crea tu Mod cómo tú quieras, tunea tu kart y diseña tus propios trazados. Sube tus circuitos favoritos o descárgate los creados por otros pilotos a través de PSN. Y a correr.
modnation.com
También disponible para PSP.
PSP
PS3
PlayStation
SONY
make.believe

T!ps PS3



1 =

GOD OF WAR III
evaluación 9,6
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



2 =

FINAL FANTASY XIII
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐



3 =

HEAVY RAIN
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



4 =

COD:MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +16 años jugado ☐



5 =

JUST CAUSE 2
evaluación 9,3
El agente Rico Rodríguez vuelve a disponer de una isla inmensa para liarla más que nunca.
Eidos 59,95€. +16 años jugado ☐



6 ↑

BIOSHOCK 2
evaluación 9,3
Vuelve a Rapture de las manos de un Big Daddy y sobrevive a la sanguinaria Sofía Lamb.
2K Games 64,95€. +18 años jugado ☐



7 N

GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
evaluación 9,4
Continúa las aventuras del universo GTA en PS3 con estos dos geniales episodios nuevos.
Rockstar 44,95€. +18 años jugado ☐



8 N

SUPER STREET FIGHTER IV
evaluación 9,3
Llega la revisión del mejor juego de lucha en PS3 con todos los extras y a un precio apetecible.
CAPCOM 39,99€. +12 años jugado ☐



9 ↓

DANTE'S INFERNO
evaluación 9,3
Un título de acción que hace realidad el infierno de la Divina Comedia de Dante Alighieri.
EA 69,95€. +18 años jugado ☐



10 ↓

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
evaluación 9,3
Un modo Campaña espectacular y un Multijugador On-line que hará hervir tu router.
EA 69,95€. +16 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR III
SONY C.E.
69,99€ +18

CONDUCCIÓN



NFS SHIFT
E.A
69,95€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES



FIFA 10
E.A SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE



COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME



SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF





HEAVY RAIN PS3
GOD OF WAR III PS3
FINAL FANTASY XIII PS3
JUST CAUSE 2 PS3
GTA: EPISODES... PS3

NEMESIS





YAKUZA 3 PS3
DOA PARADISE PSP
SUPER SF IV PS3
BAYONETTA PS3
GOD HAND PS2

ANNA





PRISON BREAK PS3
ECHOSHIFT PSP
GOD OF WAR III PS3
LITTLE BIG PLANET PSP
R&C: ATRAPADOS... PS3

LAST MONKEY





GOD OF WAR III PS3
BORDERLANDS PS3
SILENT HILL S.M. PS2/PSP
DRAGON AGE ORIGINS PS3
DANTE'S INFERNO PSP

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. GOD OF WAR III (SONY C.E.)
2. FIFA 10 (EA SPORTS)
3. FINAL FANTASY XIII (SQUARE ENIX)
4. ASSASSIN'S CREED 2 (UBISOFT)
5. COD MODERN WARFARE 2 (ACTIVISION)
6. NEED FOR SPEED SHIFT (EA)
7. MOTOGP 09/10 (CAPCOM)
8. JUST CAUSE 2 (EIDOS)
9. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (EA)
10. HEAVY RAIN (SONY C.E.)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



1. PIXEL JUNK SHOOTER



2. BRAID



3. FINAL FANTASY VIII



4. VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT



5. MEGAMAN 10



6. PEGGLE NIGHTS



7. TRINE



8. CRITTER CRUNCH



9. NAMCO MUSEUM ESSENTIALS



10. WAKEBOARDING HD

PSP

1 =



GRAN THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años — jugado ☐

2 =



TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años — jugado ☐

3 =



LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,2
Los personajes más entrañables llegan a PSP con muchos mundos por descubrir.
Sony C.E. 39,95€. +7 años — jugado ☐

4 =



GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 39,95€. +3 años — jugado ☐

5 =



INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años — jugado ☐

6 =



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linterna.
Konami 29,95€. +16 años — jugado ☐

7 N



DANTE'S INFERNO
evaluación 9,0
La versión de Dante en PSP es tan completa y visceral como en PS3.
EA 39,95€. +18 años — jugado ☐

8 N



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
evaluación 8,6
Divertidísimo juego de cartas adaptado a la portátil con un completo modo Historia.
Sony C.E. 29,95€. +12 años — jugado ☐

9 N



DEAD OR ALIVE PARADISE
evaluación 8,0
Volley, bikinis y todo tipo te entretenimiento de la mano de las chicas de DOA.
Tecmo Koei. 39,99€. +16 años — jugado ☐

10 N



ECHOSHIFT
evaluación 8,4
Un rompecabezas más asequible que su precuela ideal para esos ratos muertos.
Sony C.E 19,99€. +3 años — jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. FIFA 10 (EA SPORTS)
2. INVIZIMALS (SONY C.E.)
3. AC BLOODLINES (UBISOFT)
4. CRASH ¡GUERRA AL COCO-MANIACO! (SIERRA)
5. JAMES CAMERON'S AVATAR (UBISOFT)
6. COD ROADS TO VICTORY (ACTIVISION)
7. NEED FOR SPEED SHIFT (EA)
8. YU-GI-OH GX TAG FORCE 4 (KONAMI)
9. DANTE'S INFERNO (EA)
10. F1 2009 (CODEMASTERS)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GTA CHINATOWN WARS
ROCKSTAR
39,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX.
29,95€ +16

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2

1 =



PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 29,95€. +3 años — jugado ☐

2 =



FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años — jugado ☐

3 =



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años — jugado ☐

4 =



MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años — jugado ☐

5 =



SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI.
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME



SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. FIFA 10 (EA SPORTS)
2. PES 2010 (KONAMI)
3. GOD OF WAR II (PLATINUM-SONY C.E.)
4. BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD (UBISOFT)
5. GOD OF WAR (PLATINUM-SONY C.E.)
6. MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS (MIDWAY)
7. GTA SAN ANDREAS (PLATINUM-ROCKSTAR)
8. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (EA)
9. COD WORLD AT WAR (PLATINUM-ACTIVISION)
10. MX VS. ATV UNTAMED (THQ)

T!ps

Los 5 mejores ACCIÓN


1 GOW III


BAYONETTA 2


3 NINJA GAIDEN 2


DARKSIDERS 4


5 DANTE'S INFERNO

Top Añejo Mayo 2003





1. SILENT HILL 3 (KONAMI)
2. GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
3. SPLINTER CELL (UBISOFT)
4. PRIMAL (SONY C.E.)
5. LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
6. DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/EA)
7. MOTO GP 3 (NAMCO)
8. RYGAR (TECMO)
9. VEXX (ACCLAIM)
10. TENCHU: LA IRA DEL CIELO (ACTIVISION)

Top PLATINUM

PS3 | PSP


KILLZONE 2


GOW CHAINS OF OLYMPUS


GTA IV


NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES


METAL GEAR SOLID 4


BURNOUT DOMINATOR


GRID RELOADED


STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA


RESISTANCE 2


LEGO INDIANA JONES

Lo más esperado


1. GRAN TURISMO 5


2. NIER


3. THE LAST GUARDIAN


4. METAL GEAR SOLID: P.W.


5. VANQUISH

El Top de... Xavi Lavado





1. COD MODERN WARFARE 2
2. FIFA 10
3. TEKKEN 6
4. NEED FOR SPEED SHIFT
5. GTA IV
6. SEGA RALLY
7. BAND HERO
8. MOTOGP 09/10
9. UNCHARTED 2
10. MX VS ATV: ON THE EDGE

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

A qué juega... Edurne





LITTLE BIG PLANET

Con tanto ensayo en *Más Que Baile*, y ahora con la promo de su disco *Nueva piel*, no tiene tiempo para jugar. La última vez que la vimos, nos contó que quiere hacerse con una **PSPgo**: «*la portátil la puedo llevar a todos los sitios y así, los viajes, se me hacen más llevaderos*», explica la cantante, quien además nos confesó que le gustaría probar ***LittleBigPlanet***.

PlayStation®
Revista Oficial - España

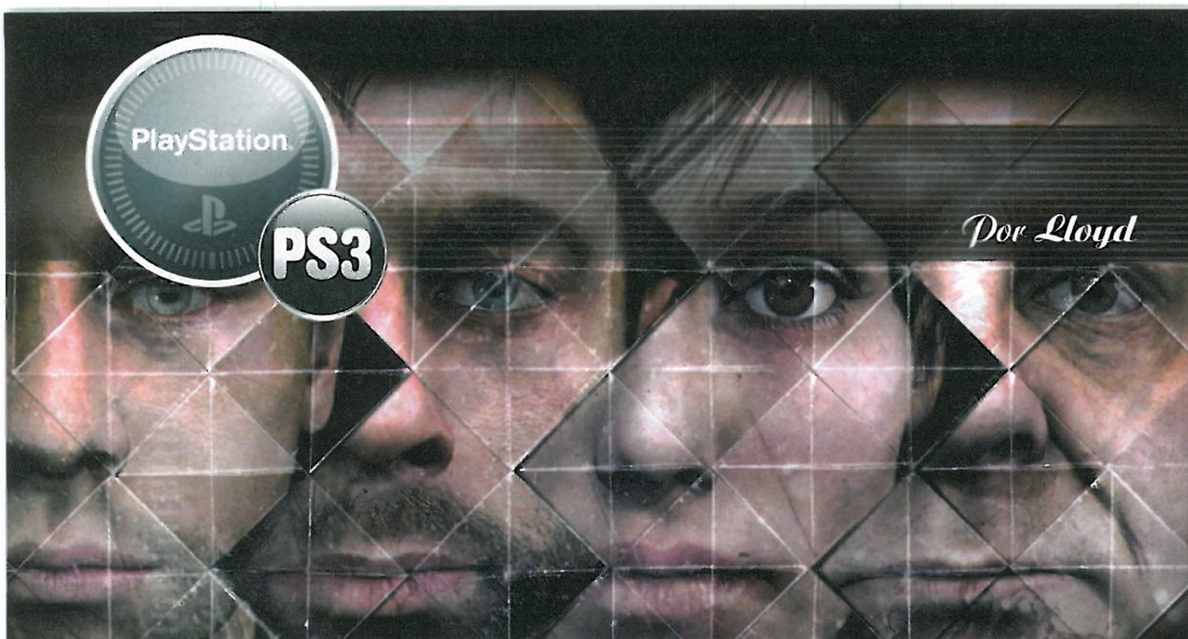
Guía completa

PS3

HEAVY RAIN

- Acaba con el misterioso Asesino del Origami
- Completa todos los finales posibles
- Consigue los 57 trofeos

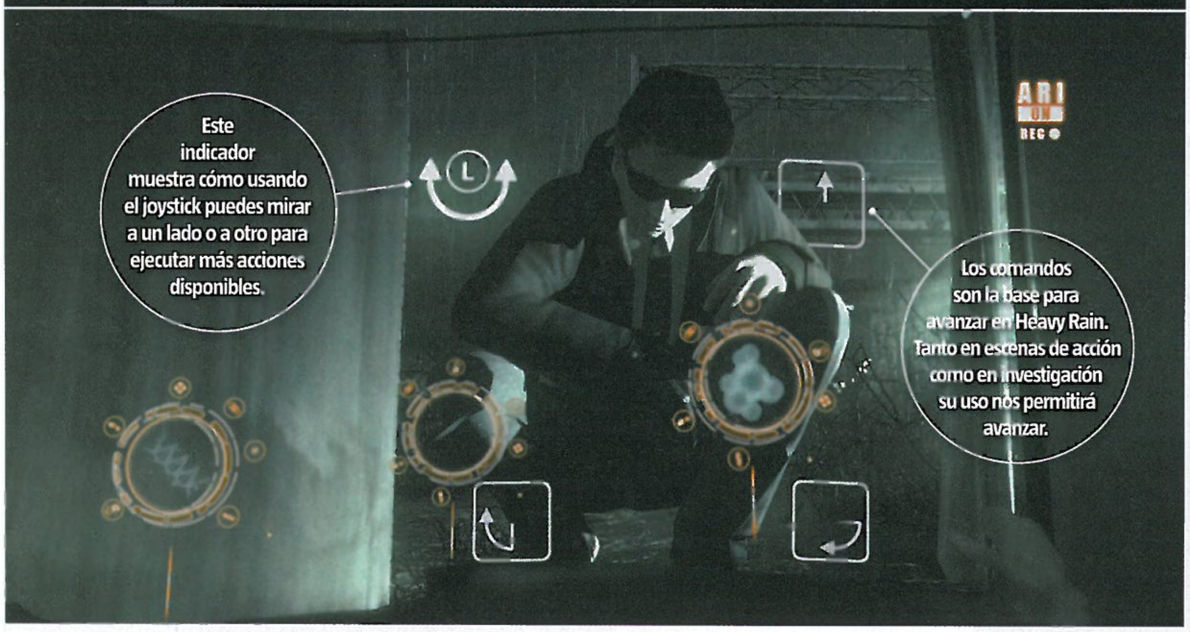




Por Lloyd

HEAVY RAIN

El Asesino del Origami anda suelto y no hay pistas para encontrarle. Un padre hundido, un detective privado, una apasionada periodista y un inspector del FBI pondrán su vida en juego en una carrera contrarreloj



DECIDE TU DESTINO



ENTRE LA ESPADA Y LA PARED

Heavy Rain examinará nuestra conciencia más de una vez en el juego. ¿Qué harías por salvar a un ser querido?



ACCIONES QUE CAMBIAN LA HISTORIA

En ciertos capítulos podrás variar la historia según las decisiones que tomes. El futuro está en tus manos...

Un maestro del misterio



SABUESO EXPERIMENTADO

Cuando estés en un capítulo en el que tengas que investigar asegúrate de comprobar todas las opciones posibles antes de avanzar. Una pista olvidada puede suponer que uno de tus personajes no llegue nunca a resolver el misterio.



PULSO DE CIRUJANO

En ciertas ocasiones no sirve ser sólo veloz a la hora de pulsar los botones: cuando te aparezcan un cuadro intermitente asegúrate de mover el joystick con suavidad para no provocar un percance.



REFLEJOS DE ARDILLA

Las escenas de acción se desarrollan mediante QTE en los que tendrás que pulsar rápido el joystick, los botones o mover el mando en la dirección indicada. Atento a la barra que marca el tiempo.



MANOS HÁBILES

Otra variante será mantener pulsados distintos botones para realizar una acción. En el nivel más alto esto puede suponer apretar a la vez hasta 4 ó 5 botones. ¡Nosotros hemos usado hasta la lengua!

El juego comienza con un prólogo que te servirá para hacerte con los movimientos del personaje. Aprovecha para ver todas las acciones disponibles, ayuda a tu mujer, trabaja con los planos o pasa un rato en el jardín con tus hijos. Eso sí, no te relajes mucho que a partir de ahora la historia no será tan fácil. Ponte cómodo y disfruta con nuestra ayuda de la última obra maestra de **Quantic Dream**.

Capítulo 1

Centro comercial

Tras la escena sigue a Jason hasta el **payaso** que vende los globos y cómprale uno. Mientra buscas el dinero para pagar el niño desaparece. Rodea la planta de arriba del centro comercial hasta que encuentres unas **escaleras mecánicas** para bajar. Sigue buscando guiado por el globo rojo y llegarás a un niño que no es el tuyo. Date la vuelta y sigue de nuevo al globo hasta la **salida** del centro comercial. Allí presenciarás la traumática escena.

Padre e hijo

Recoge a Shaun y móntate en el coche. Cuando lleguéis al piso fíjate en la **pizarra** y sigue el orden marcado para ganar un trofeo. No olvides recoger el **peluche** que hay encima de la lavadora para que Shaun pueda dormir.

Lugar sórdido

Al llegar al motel con Scott Shelby tendrás que pagar al **recepcionista** para que te diga la habitación de Lauren. Sube las escaleras y llama a la última puerta de la izquierda. Evita que te cierre la puerta y tras dejar el **dinero** que pide en la mesa interrógala sobre la muerte de su hijo. Cuando salgas de la habitación a nuestro detective le dará un ataque de asma. Saca el **inhalador** y decide si te quedas a echar una mano a Lauren (tendrás una pelea contra un matón que intenta extorsionarla) o te marchas del motel.

Escenario del crimen

En nuestra primera toma de contacto con el inspector Jayden tendremos que inspeccionar el escenario de un crimen. Lo primero nada más llegar será indentificarnos y buscar al teniente **Blake**. Una vez que nos haya puesto al día toca buscar pistas con el sistema ARI. Utiliza el boton R1 con las gafas puestas y examina las pistas que encuentres. Busca primero en el **cadáver** y luego sigue el rastro de las orquídeas. Sube la cuesta para llegar hasta la autopista y tras investigar las **marcas de rueda** vuelve al coche.

Psicólogo

Este capítulo es de tránsito y lo que digas no influirá en el desarrollo de la historia. Limítate a contestar las preguntas según cuál crees que es el estado de ánimo de Ethan.

El parque

Al llegar al parque levanta el ánimo de Shaun jugando con él en los columpios hasta que se haga la hora de irse. Acercáte a la taquilla y sácale una entrada para el **tiovivo**.

¿Dónde está Shaun?

Cuando salte la escena esquiva el camión y corre con Ethan por cualquier calle hasta llegar de nuevo al parque. Examina la **mochila** y luego en la casa sube al piso de arriba a comprobar la habitación y ver que Shaun ha desaparecido.

La tienda de Hassan



Al entrar en la tienda habla con el dependiente para que te cuente más datos sobre el caso. Antes de irte dirígete hacia el fondo de la tienda y coge el inhalador. Acto seguido aparecerá un ladrón para atracar la tienda a punta de pistola. Tienes tres opciones: ve hacia él y habla con el ladrón para convencerle de que se marche; atácale por detrás sin que se de cuenta para dejarle K.O; o si lo decides quédate escondido hasta que el ladrón acabe con la vida de Hassan.

¡Bienvenido Norman!

Espera a que el Capitán salga de su despacho y síguele mientras te habla del caso. Ve después si quieres a oír la rueda de prensa o directamente habla con la secretaria para que te enseñe tu despacho. Analiza las pistas con el **ARI** y decide si vas al baño o tomas la triptocaína. En el interrogatorio escoge las tres opciones que aparecen con X para conseguir un nuevo **trofeo**.

Capítulo 2

Noche en vela

Empezamos el capítulo con Madison en su apartamento. Dirígete hacia el baño para darte una **ducha**, ya que la protagonista no puede dormir. Cuando salgas, Madison se da cuenta de que hay alguien en su piso. Completa la escena acertando los QTE para finalizar este capítulo.

Paparazzi

Lee la carta que hay sobre la mesa y observa el **ticket** que hay dentro. Acto seguido sal de la casa por la puerta de atrás e intenta evitar que te vean los periodistas para conseguir otro **trofeo**.

Estación de Lexington

Como Ethan tiene agorafobia tendrás que ir con paciencia y ayudarle a respirar de vez en cuando. En el momento en el que la escena se congele sigue la voz de Jason y dirígete hacia **consigna**. Busca la taquilla número 3 en el pasillo 18.

El motel

Cuando llegues al motel abre la caja de zapatos y examina en el móvil el vídeo para ver a Shaun. Mete la caja debajo de la cama y sal del motel.

Reunión informativa

En este capítulo sólo tienes que oír las explicaciones de Jayden y mostrarte calmado o agresivo con Blake según te parezca ya que no tiene **influencia** la elección.

CONSEJO:* *En el ARI investiga todas las pistas a fondo y utiliza el geoanálisis para que Jayden logre encontrar al Asesino del Origami.



La depresión que sufre Ethan se verá acrecentada por los acontecimientos que se irán sucediendo. Nadie dijo que la vida fuera fácil.



El ARI te proporciona un análisis detallado de todas las pruebas encontradas en los crímenes. Úsala sabiamente para poder avanzar.



Una carrera por la autovía en sentido contrario es nuestra primera prueba. ¡Menudo comienzo!

Nathaniel

Cuando entres en casa del sospechoso investiga todas las habitaciones hasta que llegue Nathaniel y empieza a **interrogarle**. Durante el interrogatorio de Blake tienes dos opciones: o lo matas o consigues reducirle hablando con él, tú eliges.

Bebé suicida

Al llegar a la casa investiga la puerta principal y verás que está cerrada, sigue rodeando la casa hasta que encuentres la **puerta de atrás** por donde podrás entrar. Lee la nota que hay en el suelo y rápidamente dirígete a la habitación del fondo y fuerza la puerta del baño. Saca a la Sra Bowles de la bañera y llévala a la cama. Utiliza las **medicinas** del armario del baño para curarla y vuelve al salón. Cuida al bebé y vuelve a hablar con la mujer para que te indique dónde está el **móvil**. Cógelo para acabar el capítulo.

El oso

Al llegar al parking habla con el **mecánico** del fondo para que te dé las llaves del coche. Baja por el ascensor y lo encontrarás al fondo a la izquierda (usa la **llave** para localizarlo). Después de la escena elige las opciones de Shaun y esperanza y acepta la **prueba**. Sé rápido con el mando para salir del atolladero y conseguirás tu recompensa.

Primer encuentro

Una vez que te inscribas en el motel sigue las indicaciones para llegar a la habitación hasta que te encuentres con Ethan. Ayúdale a llegar a su habitación, cúrale las **heridas** con el desinfectante del baño y después dale un análgesico para calmar el dolor. Tras la conversación y cuando Madison se haya marchado, examina la **caja de zapatos** para ver la siguiente prueba.

Mercado cubierto

Sal del coche y prepárate para una persecución trepidante. Sigue al sospechoso por el mercado hasta la cámara frigorífica. Asegúrate de darle su merecido para hacerte con un **trofeo** más.

Capítulo 3

Una visita

Examina los cajones del escritorio y luego date una vuelta por el apartamento hasta que aparezca Lauren. Habla con ella para conseguir un **sobre** que puede ser una posible pista del asesino. Como no te queda más remedio tendrás que aceptar la ayuda de Lauren de ahora en adelante.

La fiesta de Kramer

Al llegar a la fiesta date una vuelta y pregunta dónde está **Gordi Kramer**. Después acércate a la puerta donde están los dos guardaespaldas que no te dejarán pasar. Para atravesar esa puerta tenemos que crear una **distracción**. Vuelve a la zona de baile y habla con el joven de la chaqueta blanca para que provoque una **pelea** o haz que **Lauren** los distraiga. Mientras los guardaespaldas están distraídos aprovecha para subir al piso de **arriba**. Tras la conversación con el hijo malcriado tendrás que vértelas con los dos gorilas.

La mariposa



Rodea la central hasta que encuentres un agujero en la verja, entra y busca una puerta marcada con una mariposa. Abre la trampilla del fondo, coge las cerillas y entra en el túnel. Ve avanzando con cuidado para que Ethan no se desgarre los brazos y usa las cerillas en las intersecciones para encontrar la salida. En la siguiente sala puedes elegir quedarte o irte. Si decides quedarte, el camino es: la cuarta entrada, izquierda, frente, derecha, derecha, izquierda y frente.

La enfermería

Observa cómo Madison encuentra a Ethan hecho polvo en el suelo de la habitación. Ayúdale a tumbarse en la cama y examina sus **heridas** antes de ir al baño a coger las medicinas. Dale a Ethan el antifebril y los analgésicos, después usa la pomada en el pecho y el desinfectante en los brazos y por último usa las vendas para tapar las heridas. Cuando Ethan se recupere habla con él y espera a que Madison salga de la habitación para coger la caja de zapatos.

Noticias de la policía

En este capítulo no podrás hacer nada. Sólo escucha la declaración de la madre de Shaun que pondrá a Ethan en el ojo del huracán.

Psicología a golpes

La visita al psicólogo te servirá para saber más cosas sobre **Ethan**. Según cómo actúes cuando Blake empiece a golpearle recibirás un trofeo u otro. Deja que Blake le pegue una paliza o intervén para evitarlo, tuya es la elección.

El club de golf

Seguimos con otro capítulo más para conseguir nueva información. Disfruta de un poco de golf mientras escuchas atentamente las amenazas del señor Kramer al más puro estilo Corleone.

El lagarto

Este es uno de los capítulos con más tensión del juego. Simplemente te diremos que puedes optar entre varios **utensilios** distintos para realizar esta prueba. ¡Valor Ethan!

Fugitivo

Parece que Madison está decidida a ayudar a Ethan en su cruzada. Cuando

llegues al almacén Ethan sigue conmocionado y la policía está fuera preparada para detenerle. Ve hacia la **ventana**, retira los tablones y acerca la caja cercana para poder encaramarte a ella. En este momento tienes dos **opciones** que harán cambiar la historia: abre la ventana y ayuda a escapar a Ethan huyendo hacia el metro y cruzando las vías o quédate parado hasta que entre la policía y lo arreste.

El blues de Jayden

Empiezas con Jayden desmoralizado frente al piano. Tras tocar las notas y hablar con el camarero utiliza el **ARI** para analizar las nuevas pistas que tenemos. Descubre en el vídeo el Chevrolet que coincide con el de la escena del crimen, analiza el **coche** y el carné de identidad del sospechoso.

Arrestado

Si dejaste que arrestarán a Ethan en el capítulo *Fugitivo* tendrás que jugar éste. Una vez que acabe el interrogatorio espera que salga **Blake**, vuelve a entrar y dile al guardia que te deje a solas para hablar con Ethan. Sal de la habitación y apaga la **cámara** que graba el interrogatorio, coge la vestimenta para Ethan y luego busca la llave en una de las **mesas** cerca de Blake para que pueda escapar.

Capítulo 4

Manfred

Siguiendo la pista del sobre llegamos a la tienda de Manfred, un viejo amigo. Búscalo en la trastienda y luego coge el **teléfono**. Tómate un trago con él y habla del motivo de la visita hasta que consigas que se vaya a la **parte de atrás** a buscar los libros de clientes. Cuando pase un rato y veas que no ha salido ve a buscarle para comprobar que lo han matado. Dedícate ahora antes de marcharte a limpiar las **huellas** de los objetos que habéis tocado. Usa el pañuelo con los dos teléfonos, la lupa, la botella, los vasos, la caja de música, la puerta de entrada y la ventana si la llegaste a tocar y ya podrás salir de la tienda (si olvidaste limpiar algo aparecerás en la comisaría pero Blake te dejará ir y se encargará de todo «por los viejos tiempos»). Aparecemos en el coche y tras una discusión con Lauren tendremos que evitar tener un **accidente**. Lauren te obligará a parar el coche y se bajará, piénsalo mejor y ve tras ella para reconciliaros.

El tiburón

La cuarta prueba consiste en acabar con el traficante de drogas Brad Silver. Tras entrar por la puerta sacará una escopeta y te perseguirá por todo el piso. Ayúdate de los QTE para esquivar hasta que se quede sin **munición**. Cuando lo tengas a tu merced decide si perdonarle la vida o acabar con él. Si le perdonas Ethan le dará un golpe y se marchará del piso, si lo matas encontrarás un nuevo **vídeo** en la culata de la pistola con otra pista sobre el paradero de Shaun.

El médico

La vía de investigación de Madison te llevará hasta la casa de un ex cirujano bastante macabro. Durante la charla que tienes con él te propondrá dos veces si quieres **tomar algo**. Si dices que sí al rato perderás el conocimiento y te encontrarás en una camilla a punto de sufrir una operación sin anestesia. En el último momento te salva el timbre y tendrás el tiempo justo para librarte de las ataduras antes de que vuelva el médico de los horrores. Completa los QTE para librarte de él y conseguir la pista del **Blue Lagoon**. Si por el contrario elegiste ambas veces no tomar nada, el médico se irá a buscar la medicinas. Aprovecha para investigar la casa y dirígete a su habitación para hacerte con la **tarjeta de la discoteca**. Ante todo no entres en la cocina y sal pitando de la casa cuando tengas la tarjeta.

Jack el loco

Jayden se desmarca de la investigación oficial y sigue la pista del Chevrolet que nos lleva hasta un desguace. Al llegar acércate a la grúa para hablar con **Jack** que te llevará hasta el taller. Cuando se marche utiliza el **ARI** para encontrar multitud de pistas. Examina las huellas, los neumáticos, pintura azul y la sangre que te llevará hasta el tanque de ácido donde hallarás un **cráneo**. En seguida te asaltará Jack con quien tendrás que completar una escena de acción. Al acabar habla con él para descubrir la pista del Blue Lagoon antes de que a Jayden le entre el mono. Si consigues tomarte la **triptocaína** Jayden arrestará a Jack, pero si no lo haces Jack te capturará. Aparecerás encerrado en el coche a punto de ser triturado. Busca en la guantera para coger tu **arma**, deshazte de las esposas y escapa del coche en el último momento. Una nueva escena de acción te espera para acabar con Jack de una vez por todas.

Eureka

De vuelta a la oficina y tras hablar un rato con Lauren, ésta irá a darse una ducha. Aprovecha para hacerle una buena **tortilla** mientras tanto. Coge los huevos de la nevera y la sartén del escurridor y ponlos al fuego. Dale vueltas hasta que Shelby crea que ya están listos. En ese momento llega **Lauren** quien propondrá la idea de cotejar los nombres de clientes de Manfred con la lista de suscriptores a revistas de Origami.

Cementerio

Las pesquisas han dado resultado pero por desgracia la sospecha conduce a un niño que murió hace muchos años. Cuando estés en el cementerio tendrás que buscar la tumba de **John Sheppard**. Pregunta si quieres al encargado del lugar para hallar la tumba que, casualmente, tiene una figura de origami y prepárate para vivir la historia de cómo murió el niño.

Gemelos

Sigue a tu hermano por el recorrido a través de la obra intentando no fallar para conseguir un **trofeo**. Cuando acabe la carrera toca jugar

***CONSEJO:** Si capturan a Ethan y no eres capaz de ayudarle a escapar, no saldrá de la cárcel el resto del juego y no podrá ayudar a salvar a su hijo.*



El bueno de Manfred pondrá de su parte para ayudarnos a encontrar al asesino. Sin embargo, esto le traerá problemas...



¿No te dijo nadie que nunca aceptaras nada de un ex-cirujano loco con pinta de psicópata? Pronto sabrás por qué lo decimos...



¿Saltar y jugarse las costillas o rendirse y recibir una tunda del bueno de Blake? Difícil decisión...

al escondite, donde podrás saltarte algunos números para acabar antes si quieres. Busca a tu **hermano** que ha caído en un agujero e intenta ayudarle aunque, por desgracia, no sirva de mucho.

Flores para la tumba

Ya no queda mucho por hacer aquí, así que vuelve al coche con Lauren y en la salida descubrirás cómo el mismísimo señor Kramer visita la tumba de John Sheppard.

Mujer fatal

Cuando llegues a la discoteca dirígete hacia un reservado que hay a la izquierda, donde está **Paco**. Como el guarda no te dejará pasar tendremos que acicalarnos un poco para impresionar al dueño. Ve al baño, ponte sexy y súbete a una **plataforma** a bailar para que así sí se fije en ti. Verás que el portero te llama y así podrás ver a Paco. Síguele por la discoteca hasta su habitación y allí, cuando te obligue a desnudarte, selecciona las **opciones** «idea» y «lámpara» para dejarle K.O. Después de eso hazle «cantar» de una manera un tanto dolorosa.

Pecera

Ahora toca volver al Blue Dragoon pero esta vez con Jayden como protagonista. Sube al despacho de **Mendes** para presenciar cómo acaban de dispararle. En cuanto investigues el cadáver el asesino te atacará por detrás. Esquiva todas sus acometidas hasta que huya y no olvides engancharle de la **camisa** antes de que salga por la puerta para conseguir una prueba que se le caerá del bolsillo (ten en cuenta que en este capítulo Jayden puede morir y no volvería a aparecer en el juego). Cuando te levantes sal afuera y agarra al **portero** para que te diga quien vino a ver a Paco. Vuelve al escenario del crimen y con ayuda del **ARI** examina todas las pista que hay desperdigadas. No olvides los tickets de la gasolinera, la pistola o el casquillo del suelo, entre otros.

Capítulo 5

A la fuga

Si Madison sigue viva todavía en este capítulo tendréis la ocasión de intimar en vuestra relación. Tras el affaire amoroso vístete y examina la **cazadora** encima de la silla para descubrir que es periodista. Decide si perdonarla o no: si lo haces cuando te marches con ella a por comida aparecerá la **policía** en tu busca. Ve hacia recepción y usa el **teléfono** para avisar a Ethan en la habitación 207. Cuando recuperes el control de Ethan escapa de la policía a través de la **azotea** hasta que no tengas salida. Si decides saltar podrás escapar de ellos robando el coche a un **taxista**, pero si te rindes y ya fuiste capturado anteriormente no podrás volver a utilizar a Ethan en lo que queda de juego.

Cazador cazado

Nuestro fornido inspector vuelve a su oficina y tras ver a Lauren se encuentra con la sorpresa de que **Kramer** le está esperando y no con buenas intenciones. Cuando estés en el coche atrapado intenta liberarte hasta que tengas la opción de arrancar el **motor**. Usa el mechero para liberarte y decide escapar solo a través de la ventanilla del copiloto o con Lauren según el final que quieras conseguir.

Cara a cara

Este capítulo es de acción pura y dura. Arranca el coche y empótralo contra la **mansión** de Kramer. Una vez dentro tendrás que acabar con todos sus matones. Para ello, utiliza los **gatillos** del mando que corresponderán al lugar por el que te aparezca cada enemigo. Tras interrogar a Kramer decide si le dejas o morir o eres un buen samaritano y le das las **pastillas** que hay en el cajón.

Ann Sheppard

El círculo en torno al asesino se va cerrando poco a poco. En esta ocasión vamos con Madison a visitar a la **madre** del fallecido John Sheppard (siempre y cuando Madison no haya muerto en el capítulo con el cirujano). Pregunta en recepción para que te indiquen que está en la habitación **19**. Cuando entres empieza a hablar con ella y te darás cuenta que no está muy bien de la cabeza y que ha perdido la memoria. Examina la **foto** que hay en el cajón, haz la figura del perro con el papel de la mesita y fíjate en el **pájaro** enfrente de la cama para hacerla recordar. Cuando no puedas avanzar más sal al pasillo y recoge una **orquídea** para que Ann se acuerde de su otro hijo y Madison descubra por fin al Asesino del Origami.

Resolviendo puzzles

Este capítulo sucederá si Jayden sobrevivió al encuentro con el asesino. En este caso tienes la opción de darte por vencido o seguir la investigación. Si decides seguir examina el **vídeo** de la pelea para encontrar el reloj de pulsera, haz lo mismo con el arma caída y con los tickets que arrancamos de la

> **La rata**
>
> 
>
> Esta prueba es muy sencilla, avanza por el pasillo hasta que llegues a la habitación y escucha las instrucciones. Bébete el veneno para comprobar que sólo tendrás una hora para salvar a tu hijo Shaun. Cuando salgas de allí si has superado las 5 pruebas obtendrás directamente la dirección a la que ir; si superaste 4 guíate por las pistas y elige 852 Theodore Roosevelt Road; si fallas en tu elección o lograste menos de 3 pruebas tendrás que confiar a Madison o Jayden el futuro de tu hijo.

chaqueta del asesino. Con todas estas nuevas pistas podemos hacer un **geoanálisis** para descubrir el paradero de Shaun.

Adiós Lauren

Este capítulo no tiene trascendencia en el discurrir de la historia y sólo podrás verlo si Shelby salvó a Lauren en el coche. Si es así, disfruta de la tierna escena y continúa con la aventura.

Cógeme de la mano

En esta escena retomamos la historia de los gemelos Sheppard donde la dejamos. Lleva al niño hasta la **caravana** e intenta convencer a tu padre para que ayude a tu hermano. Como puedes imaginar tus plegarias no surtirán ningún efecto. Vuelve donde está tu **hermano** para presenciar la triste escena.

Asesino del Origami

Por fin se revela el secreto y descubrimos quién es el **asesino** del origami. Una vez que te hayas recuperado de tu perplejidad y se te haya pasado el susto, coge todas las **pruebas**, tíralas a la papelera y quémalas para no dejar rastro de su identidad.

En casa del asesino

Madison continúa con su valentía habitual y se aventura a investigar la casa del asesino. Como la puerta está cerrada tendrás que hacer uso de unas **ganzúas** y tu pericia para poder abrirla. Nada más entrar tendrás muchos sitios para investigar, pero lo fundamental es examinar el **armario** del salón para encontrar la habitación secreta. En la habitación continúa investigando y fíjate sobre todo en el **ordenador**. Prueba varios intentos hasta que aparezca la opción Max que es la correcta y te permitirá descubrir el paradero de Shaun. Cuando intentes salir el asesino te atrapará y te encerrará en la habitación antes de prender fuego al apartamento. Para escapar tienes que examinar la **pared** y lanzarle la máquina al lado del ordenador para pasar al baño. Del baño ve al salón y ayúdate del **sofá** para seguir avanzando hasta llegar a la cocina. En la cocina tienes dos maneras de escapar: sal por la **ventana** que hay al lado del microondas o vacía el frigorífico y métete dentro antes de que todo explote (si por el contrario quieres que Madison muera déjala encerrada en la habitación o haz que salte por la ventana del salón). Ya en la calle y magullada, si Madison consiguió acertar la clave del ordenador puede dar la **información** a Ethan o a Jayden para que vayan al muelle.

Capítulo 6

El viejo almacén

Qué personajes aparezcan en este capítulo dependerá directamente de tus acciones a lo largo del juego. Para que puedan llegar debes de haber sobrevivido y obtenido la **información** necesaria para encontrar a Shaun. Si ninguno de ellos ha llegado hasta aquí Shaun no podrá salvarse. Según tus decisiones o tu habilidad cualquiera de ellos puede morir en este capítulo. Elige tu **final** y disfruta de él. Recuerda que siempre podrás volver a intentarlo para conseguir los diferentes finales que **Heavy Rain** te ofrece o hacerte con todos los **trofeos** que detallamos a continuación.





Ethan es un poco golfete. Se pondrá a intimar con Madie en el momento más inoportuno. Y es que dicen que hay amores que matan.



Cualquiera de los protagonistas puede llegar a descubrir al asesino. Eso sí, os aseguramos que os quedaréis de piedra cuando lo descubráis.

Finales

Final 1

En *La tienda de Hassan* haz que Shelby se esconda hasta que el dependiente reciba un disparo y en *Fugitivo* provoca el arresto de Ethan haciendo que Madison se quede parada en la ventana sin salir.

En *Manfred* haz que Shelby limpie todas las huellas antes de irte de la tienda y en *A la fuga* completa la escena de amor y perdona a Madison.

En *Cazador cazado* deja que Lauren muera ahogada y en *Cara a cara* haz lo propio con Kramer no dándole a tomar las pastillas. En *Casa del asesino* deja que Madison muera y en *El viejo almacén* deja que Shelby mate a Jayden.

Final 2

En *Casa del asesino* encuentra la dirección del almacén y entra en la nevera. Y ya en el almacén haz que Ethan salve a Shaun, Madison llame a la poli y Jayden mate al asesino en la cinta transportadora.

Final 3

En *El viejo almacén* falla a propósito los QTE para que Jayden muera y Madison no pueda entra en el almacén con Ethan.

Final 4

Repite el capítulo de *La Rata* y haz que Ethan no beba el veneno, en *Resolviendo puzzles* haz que Jayden no busque pista y en *Casa del asesino* deja morir a Madison.

Final 5

Vuelve a jugar el capítulo *Casa del asesino* y no encuentres la dirección del almacén con Madison, espera a que llegue Shelby y huye de la casa.

Final 6

Haz nuevamente que Ethan sea arrestado en *A la fuga* y no dejes que Lauren muera ahogada en el coche en *Cazador cazado*. Haz que Jayden no busque más pistas en *Resolviendo puzzles* dándose por vencido y en *Casa del asesino* haz que Madison no encuentre la dirección en el ordenador pero que huya viva del apartamento.

Final 7

Repite *Casa del asesino* para encontrar la dirección del almacén y escóndete en el frigorífico, pero ve sola al almacén. Una vez en éste haz que Madison salve a Shaun y procura que Shelby sobreviva.

TROFEOS

Bronce

- **Cumpleaños feliz**: En el prólogo termina los planos, pon la mesa y juega con los niños mientras puedas.
- **Drama interactivo**: Completa totalmente el Prólogo.
- **Un buen padre**: En «Padre e hijo» haz que Shaun cumpla su horario, que verás en la pizarra y llévale el oso de peluche cuando vaya a dormir.
- **Caballero Blanco**: En el capítulo «En lugar sórdido» vuelve a la habitación de Lauren y vence en el combate contra Troy.
- **Sabueso**: En el mismo capítulo pregunta a Lauren por su hijo hasta que se acabe la cita.
- **Agente del FBI**: En «Escenario del crimen» haz que Jayden encuentre todas la pistas sobre el asesinato.
- **Buenos amigos**: Juega con Shaun a dos juegos y cómprale unos chicles en el parque.
- **Buena memoria**: En «¡Bienvenido, Norman!» recuerda la hora del parque y la ropa de Shaun.
- **Negociador**: En «La tienda de Hassan» haz que el ladrón tire el arma y huya.
- **VIP**: En «Paparazzi» evita que te descubran los periodistas al dejar la casa.
- **Agorafobia**: En «Estación de Lexington» derriba a 50 personas cuando se congele el tiempo antes de llegar a la consigna.
- **De chiripa**: En el mismo capítulo encuentra la taquilla a la primera.
- **Metedura de pata**: En «Nathaniel», dispara al acusado cuando éste apunte a Blake.
- **Autocontrol**: En «Nathaniel», no mates al acusado.
- **Niñera**: En «Bebé suicida» cuida al niño sin cometer errores.
- **Kamikaze**: En «El oso» completa el camino más corto sin fallos: Izda., mando, dcha., izda., 5 veces mando, izda., botón, 4 veces mando, botón, dcha., dcha., mando, dcha., mando, botón, mando, dcha., botón, mando, mando, botón.
- **Buen conductor**: Completa «El oso».
- **El ratón y el gato**: En «Mercado cubierto» derrota al sospechoso.

CONSEJO: *Para conseguir el Platino en Heavy Rain hay capítulos que tienes que repetir varias veces. Modifica tus actuaciones para comprobar cómo afectan al desarrollo de la historia.*

- **Tipo duro**: El «La Fiesta de Kramer» vence a los guardaespaldas de Gordi.
- **¡Cobarde!**: En «La mariposa» abandona la prueba.
- **Electrificado**: Completa la prueba de «La mariposa».
- **Poli bueno**: En «Psicología a golpes» no permitas que Blake le dé una tunda a Dupre.
- **Poli malo**: Deja que le pegue.
- **Dedo de oro**: En «El lagarto» córtate el dedo con el hacha, el cuchillo o los alicates y cura la herida.
- **Carnicero**: Haz lo mismo pero con la sierra que hay en el suelo.
- **Fugitivo**: Huye de Blake en la estación de metro de este capítulo.
- **¡Manos arriba!**: Deja que arresten a Ethan en el mismo capítulo.
- **Ludwig van**: Toca las notas del piano sin equivocarte en «El blues de Jayden».
- **Desintoxicación**: En el mismo capítulo tira al WC la triptocaína.
- **Tipo listo**: En «Arrestado» saca a Ethan de la comisaría desactivando primero la cámara de la sala de vigilancia.
- **Soy un asesino**: En «El tiburón» mata al traficante de drogas.
- **¡No soy un asesino!**: No mates al traficante de drogas.
- **Chica lista**: En «El médico» no pruebes la bebida que te ofrece.
- **Reina escapista**: En el mismo capítulo escapa del médico en cuanto suene el timbre de la puerta.
- **Adiós a Jack el Loco**: En «Jack el Loco» sobrevive a la pelea.
- **El chef**: Prepara bien los huevos revueltos en «Eureka».
- **¡No tengo miedo!**: Sigue a tu hermano sin equivocarte en «Gemelos».
- **Orgullo intacto**: En «Mujer Fatal» quítate una prenda y acto seguido golpea a Paco con la lámpara.
- **Imperdonable**: En «A la fuga» no perdones a Madison tras descubrir que es periodista.
- **Amante**: Perdona a Madison.
- **Maestro escapista**: En «A la fuga» cuando llegue la policía utiliza el teléfono con Madison para avisar a Ethan y tras la secuencia salta en vez de rendirte.
- **Socorrista**: Salva a Lauren del coche y escapa con ella en «Cazador cazado».
- **Scott el invencible**: En el capítulo de «Cara a cara» esquiva todos los tiros en casa de Kramer.
- **Buen corazón**: Al final del capítulo dale la medicina a Kramer para salvarlo.
- **Sacrificio**: En «La Rata» haz que Ethan beba el veneno.
- **Padre listo**: En el mismo capítulo acierta la dirección donde está secuestrado Shaun.
- **Frío como el hielo**: En «Casa del asesino» escóndete en la nevera antes de que explote.
- **Ingenuo**: Salva al asesino antes de que se caiga en «El viejo almacén».
- **Tan cerca...**: Llega a «El viejo almacén» con todos los personajes y muere.
- **Héroe de Heavy Rain**: Acaba el juego con cualquier final.

Plata

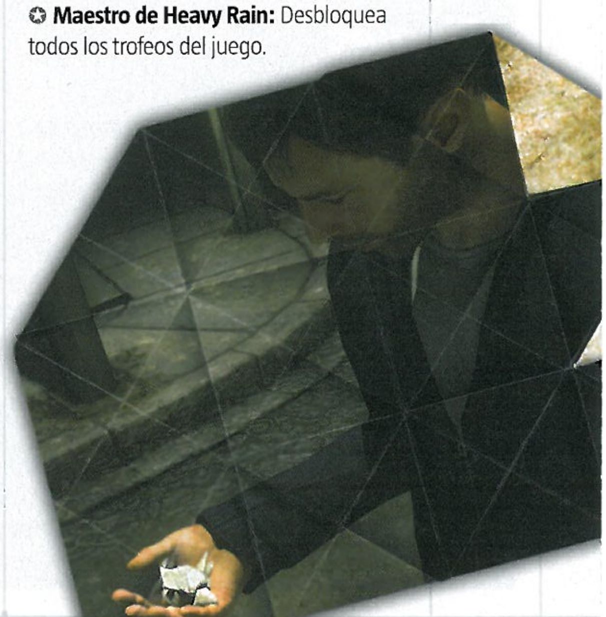
- **Cuatro héroes:** Completa el juego con los cuatro personajes vivos.
- **Maestro de las pruebas:** Supera todas las prueba con Ethan y consigue evitar a la policia en ambas ocasiones.
- **Cerebrito:** Descubre todas las pistas con ayuda del ARI y da caza al asesino.
- **El niño a salvo:** Indistintamente del final consigue salvar a Shaun.
- **Crimen perfecto:** Limpia las huellas en la tienda de Manfred, deja que Hassan, Lauren y Kramer mueran, mata a Madison y Jayden y consigue que el Asesino del Origami quede libre.

Oro

- **Todos los finales:** Acaba Heavy Rain con todos los finales posibles.

Platino

- **Maestro de Heavy Rain:** Desbloquea todos los trofeos del juego.



CONCURSO

¡PARTICIPA!

Koch Media y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el clásico de lucha The King Of Fighters XII. Si quieres optar a uno de los 3 lotes exclusivos de juego promocional completo de PS3 + figura + gorra + camiseta o a uno de los 12 juegos promocionales de PS3, envía un SMS con la respuesta más original antes del 16 de mayo de 2010.



12
Juegos promocionales completos

PODRÁS GANAR...



3 LOTES
Figura de luchador de The King Of Fighters + Gorra + Camiseta + Juego promocional completo

¿Qué nombre le pondrías a un luchador inventado por ti para KOF XII?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play King** y el **nombre del luchador**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play King Jimborello Palanturgo

THE KING OF FIGHTERS XII
IGNITION entertainment
KOCH MEDIA

12 PS3 SONY

Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de abril al 16 de mayo del 2010. Fallo del jurado el 17 de mayo de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Koch Media y PlayStation Revista Oficial.

PlayStyle



ANA FERNÁNDEZ

DE HEROÍNA EN LOS PROTEGIDOS A JUGONA EN LA VIDA REAL...

Moda
¡La ropa más cómoda y urbana de Skate 3 está en las tiendas!

Música
Despistaos tiene nuevo disco y nueva afición: jugar a MAG

Cine
Las pelis que no debes perderte en 3D

PlayStyle

Música

Rincón del Jugón

Tanto The Lost And Damned como The Ballad Of Gay Tony (Episodes From Liberty City) contienen una serie de actualizaciones a través de cinco estaciones de radio en el dial de Liberty City. Así, podrás escuchar temas como Call from the grave de Bathory o I cum blood de Cannibal Corpse.

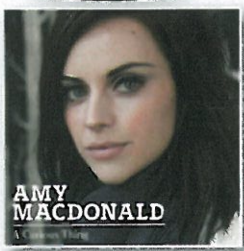








TE RECOMENDAMOS



AMY MACDONALD
A curious thing

★★★☆☆

Parece que fue ayer cuando *This is the life* irrumpió con fuerza en las radios de medio mundo, pero no, de aquello ya han pasado tres años. Así que ya era hora de que la escocesa lanzara un nuevo álbum, y lo hace con garra, ahondando un poco más en el *folk-rock* con canciones como *Love love* o *Troubled soul*. Un total de 15 temas llenos de matices que afianzan su particular estilo.



MÄGO DE OZ
Gaia III: Atlantia

★★★★☆

Se cierra la trilogía *Gaia* con dos CD repletos de muy buenas canciones y enmarcándose como el disco más oscuro y *heavy* de la banda. *Sueños dormidos* o *Mis demonios* son sólo dos muestras de que **Mägo de Oz** está más viva que nunca y que sabe renovar su estilo clásico-barroco para ofrecer a sus seguidores el verdadero *Metal* que estaban esperando desde el «Diamante» en bruto *La ciudad de los árboles*.



LOS PLANETAS
Una ópera egipcia

★★☆☆☆

Aligerando un poco más esos flecos andaluces de los que han hecho gala -sin llegar a deshacerse de ellos- y potenciando su vena más *rockera*, la banda granadina nos presenta un álbum (el octavo de su carrera) que aúna lo mejor de toda su trayectoria al recuperar la frescura del *pop* de sus inicios en canciones como *Una corona de estrellas*. La Bien Querida y Enrique Morente son algunos de los artistas invitados.

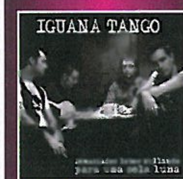


DIEGO MARTÍN
Melicia

★★★☆☆

El desamor, tema central del nuevo álbum del compositor, es tratado de manera delicada, bella y estremecedora. El *single* más impactante es, sin duda, el cantado junto con Malú, Haces llover. Pero tampoco tienen desperdicio Un besito más o Por arte de magia. Un álbum inspirado y expirado por y para los momentos más sensiblones de la vida cotidiana. Para incondicionales del artista.

Próximos lanzamientos



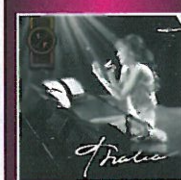
IGUANA TANGO
Demasiados lobos aullando...



AC/DC
Iron Man 2 (BSO)



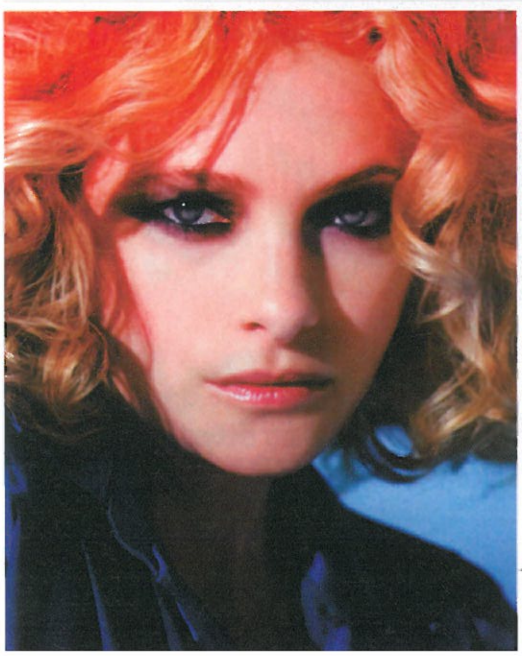
ARIEL ROT
Solo Rot



THALIA
Primera fila



JIMI HENDRIX
Valleys of Neptune



GOLDFRAPP

El elixir del optimismo del tecno-pop

Si lo escuchas, estás perdido... no pararás de darle al *Play* para escucharlo una y otra vez. Y es que Alison (junto a Will Gregory) ha sabido amoldarse a los nuevos tiempos renovándose disco tras disco, pasando del *trip-hop* al *electro-pop, glam-rock, folk*-psicodélico... para amoldarse de manera sublime en el *tecno-pop*. Electrizante y realmente optimista, los nueve temas -escaso pero intenso repertorio- de *Head first* te harán mover el esqueleto a modo de los 80 con temas como *Rocket* o *Shiny and warm*. Melodías electrónicas, sí, pero llenas de fantasía y entusiasmo. Ideal para amenizar las tardes exaltadas por el elixir primaveral...



Head first

★★★★☆





CUANDO EMPIEZA LO MEJOR
Temas más disco-rock, pero dentro de la línea popera que ya nos tiene bien acostumbrados el grupo. Las letras igual, se mantienen dentro de su habitual temática: el desamor. Más Despistaos que nunca, y sin grandes novedades.

ENTREVISTA CON...

DESPISTAOS

«Queremos probar PlayStation Move. Detección de movimiento con una calidad gráfica aplastante... el invento promete.»

La última vez que nos vimos fue en la presentación de Rock Band, ¿seguís jugando desde entonces?
Con la gira de *Vivir al revés* y después con la grabación del disco, *Cuando empieza lo mejor,* hemos tenido muy poco tiempo para jugar a *Rock Band*. Pero volveríamos a montar la banda con los instrumentos de Rock Band si sacaran uno con canciones de grupos españoles y, sobre todo, si incluyeran alguna nuestra (risas).



¿Qué juego, de futura aparición, os apetece probar?
Más que a un juego en concreto, lo que nos llama la atención y nos apetece muchísimo probar es *PlayStation Move*. ¿Será como la jugabilidad de Wii? Si es así, seguro que es una pasada porque la ventaja que tiene **PS3** es que gráficamente es muy superior.
¿Cómo veis la evolución de los juegos con respecto a otros sectores?
La industria del videojuego parece que no está tan afectada por la crisis como la música. Eso se aprecia en la calidad de muchos juegos, como por ejemplo *Heavy Rain*, que no han bajado el listón y no han escatimado en la composición de su banda sonora, en el doblaje al castellano, en un buen guión...
¿Lanzáis vuestro quinto disco de estudio, habéis sentido la presión del éxito de temas como Física o Química?
Por nuestra parte no, más bien ha sido la compañía la que presionaba... la que te venía y te recordaba que este nuevo disco tiene que ser aún mejor que el anterior.
¿Y el resultado, cuál ha sido?
Manteniendo el espíritu de cuando empezamos, nos hemos superado.
Hay un tema, *La chica de la curva*, que me suena totalmente a Iker Jiménez...
(Risas) Nos apasionan los hechos paranormales. Para hacer la canción cogimos información de un libro de Iker con lo mejor de *Milenio 3*, el programa de radio, ¡así que es lógico que te suene a Iker Jiménez! Antes de que saliera a la venta el disco, nos gustaría enviársela a Iker para que la escuchara, es una de nuestras canciones favoritas.





A QUÉ JUEGA *Dani*

Está enfrascado con tres juegos a la vez, Overlord 2, Heavy Rain y MAG, pero el que le tiene los sesos absorbidos es el título On-line. «Nunca había jugado en red ¡y es una experiencia súper adictiva! Me he metido en un clan y todo... (risas)», comenta el líder de Despistaos.

POR ANA MÁRQUEZ

ESPECIAL ESTRENOS en 3D



FURIA DE TITANES



Dioses griegos, héroes en faldita y criaturas mitológicas... ¿qué puede fallar?

Cuando las ideas originales se agotan, en Hollywood lo tienen claro: tiremos de *remakes*. Ahora es el turno de ***Furia De Titanes***, aquella deliciosa excentricidad de 1981 que combinaba la ancianidad de Laurence Olivier (Zeus) y el cardado de Harry Hamlin (Perseo) con las inolvidables criaturas de Ray Harryhausen. Por mucho que se haya avanzado en los efectos especiales (y los de la nueva ***Furia De Titanes*** lucen bien, sobre todo con las gafas 3D puestas), echamos en falta al Kraken y la Medusa animadas a mano por el maestro Harryhausen. Será que nos puede la nostalgia.

Con Louis Leterrier (*Transporter*) a la batuta, esta ***Furia De Titanes*** 2.0 se centra menos en las disputas entre dioses y más en la acción pura y dura, con Sam Worthington repartiendo leña entre buena parte del bestiario mitológico griego (junto con algunas invenciones de la casa, como los escorpiones gigantes). Verás a Liam Neeson encarnar a Zeus, a Raph Fiennes como Hades y te echarás una risotada con el guiño dedicado a Bubo, el irritante búho mecánico del fime de 1981. Esa precisa escena nos hace recordar que, si eliminamos el elemento nostálgico (y el trabajo de Harryhausen), la película original no era una maravilla, como tampoco lo es este *remake*. En ambos casos se trata de puro cine de evasión. La antigua versión encandilaba por su aire artesano, y la nueva explota las nuevas posibilidades del cine en 3D para mostrarnos el clásico viaje del héroe, enfrentado a todo tipo de aberrantes criaturas. No esperábamos ni más ni menos.

¿Por qué se ha prescindido de las togas? Con sus brillantes armaduras, los dioses recuerdan demasiado a los Locomía.







Título original
Clash Of The Titans
Director
LOUIS LETERRIER
Reparto
Sam Worthington, Liam Neeson, Ralph Fiennes...
Género
AVENTURA FANTÁSTICA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS
clash-of-the-titans.warnerbros.com



¡HARRYHAUSEN, CÓMO TE ECHAMOS DE MENOS!

Las criaturas stop-motion del maestro Ray Harryhausen eran lo mejor del filme original de 1981. El cardado y la faldita de Harry Hamlin también han sido difíciles de olvidar.



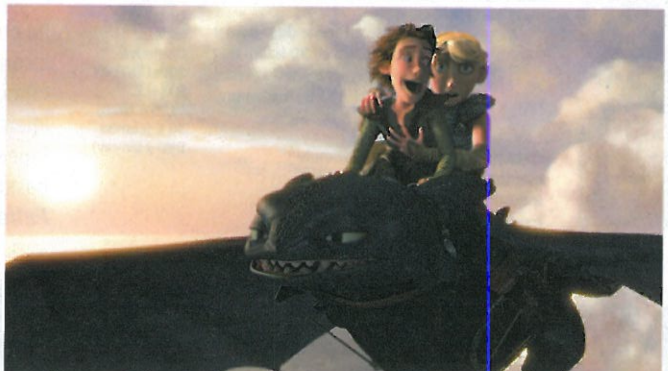


ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Sigue al Conejo Blanco y empieza a soñar

Maravillosa y deliciosa visión de Tim Burton sobre la novela de Lewis Carroll. Quizá el transfondo socio-político que encerraba el original no se contempla en el filme de manera tan audaz, pero el teatrillo que Burton recrea en torno al Sombrerero Loco (como siempre, Depp se sale con el personaje), la Oruga Azul, Cheshire y demás fauna de *El País de las Maravillas* es de ensueño y de cuento. Los escenarios, recreados todos por ordenador, revisten a unos personajes tan bien caracterizados y tridimensionados que a veces tendrás la sensación de abandonar tu condición de espectador para convertirte en uno más del reparto.

Director
TIM BURTON
Reparto
Johnny Depp, Mia Wasikowska...
Género
FANTASÍA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DISNEY
www.disney.es/Filmes-Disney/alicia/



CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN EN 3D

Deshilvanada, aunque bella, animación en 3D

Director
DEAN DEBLOIS Y CHRIS SANDERS
Reparto
Animación
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DREAMWORKS
www.howtotrainyourdragon.com

Pocas veces podemos decir que un videojuego supera a la película en que se basa... Y es que, el nuevo largometraje de **Dreamworks** (por cierto, inspirado en el libro de la escritora inglesa Cressida Cowell) tiene sus aciertos en 3D como para seducirte, pero no llegan a conquistarte. La razón, su fluctuante desarrollo como película de nueva generación con efectos que a veces impactan y a veces pasan desapercibidos. Pero lo cierto es que los más pequeños apenas se darán cuenta de su deshilvanada animación en 3D al sumergirse en la fantástica y divertida historia de Hipo, un vikingo que decide no seguir con la ancestral tradición de luchar contra los dragones, sino -al contrario- domar esas criaturas aparentemente salvajes.

OTROS ESTRENOS



IRON MAN 2

Tony Stark encuentra la horma de su zapato

¿Logrará la secuela alcanzar el estado de gracia de la primera entrega? ¿Cómo le sentará a Don Cheadle el traje de War Machine? ¿Y a la Johansson el de Viuda Negra? El 30 de abril lo descubriremos...



EXPOSADOS

Una fugitiva llamada Jennifer Aniston

Gerard Butler (cada vez más cómodo en el género de comedia romántica) interpreta a un cazador de recompensas con una misión: capturar a su ex-mujer (Aniston). ¿Hay alguien que no sospecha que se volverán a liar?



QUERIDO JOHN

Porque no todo van a ser películas de acción

Lasse Hallström adapta otro *bestseller* del autor de *El Diario De Noah*, con el objetivo de inundar los cines de lágrimas... y suspiros por Channing Tatum. Una fórmula infalible, a todas luces.

TRÁILERS



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

www.scottpilgrimthemovie.com

Edgar *Shaun Of The Dead* Wright firma esta esperadísima adaptación de un cómic underground. El tráiler es sencillamente alucinante (con onomatopeyas a lo Batman).



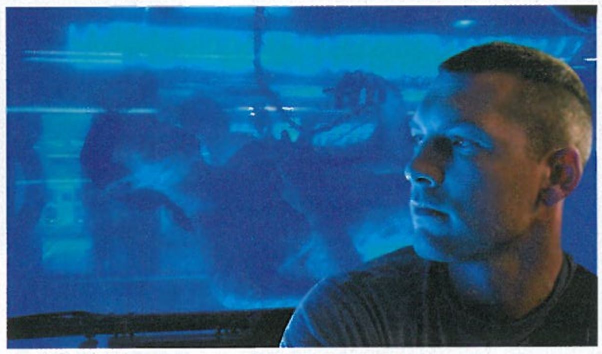
THE RUNAWAYS

www.runawaysmovie.com

La saga *Crepúsculo* le ha dado un respiro a Kristen Stewart y Dakota Fanning para recrear la vida de la mítica Joan Jett.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL









Para poder disfrutar de la flora y fauna de Pandora en 3D habrá que esperar, previsiblemente, hasta el mes de noviembre.

La película de Cameron promete eternizarse en las pantallas de cine, incluso tras la aparición del filme en el mercado doméstico.

AVATAR

La primera edición doméstica, para aquellos con ansias de revisitar Pandora

Director
JAMES CAMERON
Reparto
Sam Worthington, Sigourney Weaver, M. Rodríguez, Zoe Saldana.
Audios
CASTELLANO DTS 5.1, INGLÉS DTS-HD Master Audio
Subtítulos
Castellano, inglés...
Distribuye
20th CENTURY FOX H.E.
19,95 € (DVD)
30 € (Combo DVD y Blu-ray)

BLU-RAY DVD Resulta curioso comprobar cómo ***Avatar*** llega al mercado doméstico mientras sigue llenando las salas de cine (lleva recaudados 2.600 millones de dólares). La edición con extras (e imagen en 3D, esperemos) no llegará hasta noviembre, pero para calmar las ansias de los millones de seguidores de los *Na'vi,* **20th Century Fox H.E.** ha puesto a la venta este combo BD/DVD que incorpora (en el BD) un código para entrar al «Programa Avatar», una serie de contenidos interactivos que servirán de puente con la Edición Especial de noviembre. Si no puedes esperar hasta entonces, éste BD no es mala opción.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★☆☆☆☆

CELDA 211

Malamadre te enseña que en España también se sabe hacer buen cine

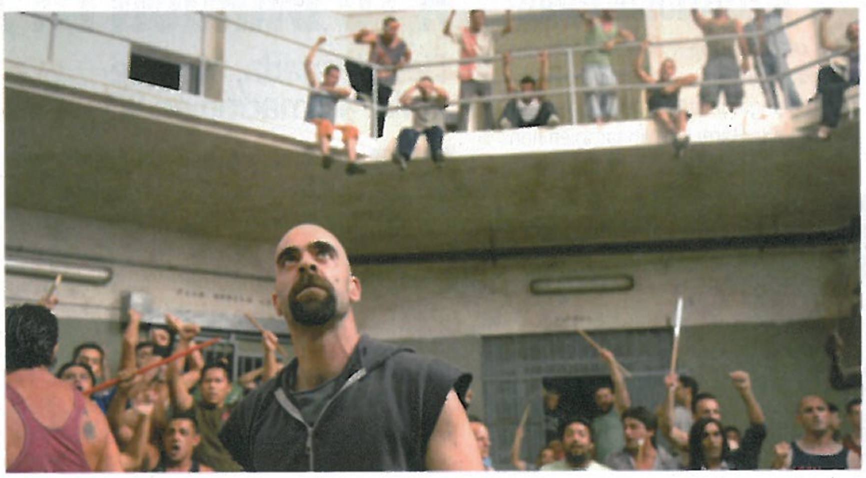




BLU-RAY DVD Ha estado en boca de todos, se ha llevado 8 merecidos Premios Goya (entre ellos Mejor Película), ha dejado huella dentro del cine español y ha sentado cátedra de cómo se ha de hacer buen cine... ¿Hay más motivos para ver ***Celda 211***? Sí, el reparto, que demuestra que un actor es más que un mero maniquí transmisor de emociones (aún no entiendo como Luis Zahera -el yonqui desdentado- no fue nominado como Mejor Actor de Reparto...). Así que, si no la viste en su día, ahora tienes la oportunidad de hacerlo en DVD o *Blu-ray,* cuyas ediciones van cargaditas de extras.

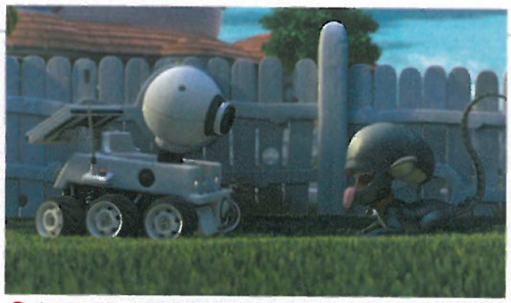
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director
DANIEL MONZÓN
Audios
Castellano DTS-HD y gallego 5.1,
Subtítulos
INGLÉS
Distribuye
Paramount
19,95 € (DVD)
29,95 € (Blu-ray)



PLANET 51

Otra oportunidad para descubrir un filme que no tuvo el éxito de taquilla merecido



El DVD y el BD nos van a permitir disfrutar de la V.O. de Planet 51 y su lujoso reparto de voces: Dwayne «The Rock» Johnson, Jessica Biel, Gary Oldman, John Cleese, Seann William Scott...

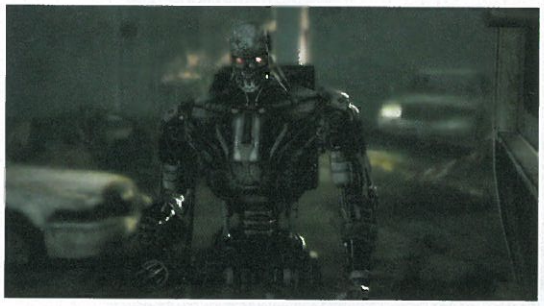
BLU-RAY DVD

Érase un equipo español, **Ilion Animation Studios**, que olvidó los complejos, miró de frente a **Pixar** y **Dreamworks** y gestó una ambiciosa producción de 60 millones de dólares, de impresionante factura técnica. La historia del astronauta Chuck, y sus peripecias en un lejano planeta anclado en los años 50 no tuvo el respaldo esperado en las taquillas de EE.UU. pero es una deliciosa pieza de animación, un hito en la industria española. Y en BD se vé de locura, por cierto.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **J.BLANCO, J. ABAD. M. MARTÍNEZ** Audios: **Castellano, catalán, euskera e inglés DTS Master Audio 5.1.** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye: **Warner HV 17,99 € (DVD) 21,99 € (ED. ESPECIAL 2 DVD) 28,99 € (BD) 14,99€ (PSN ALQUILER SD)**







TERMINATOR SALVATION THE MACHINIMA SERIES

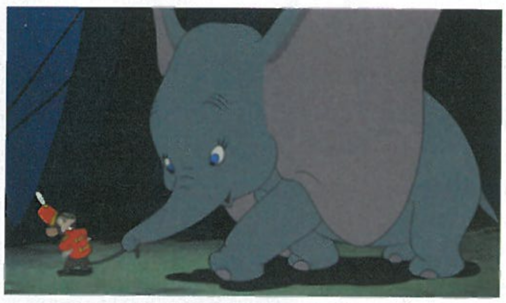
El videojuego, concebido como herramienta para películas de animación

DVD

La *Wikipedia* define *Machinima* como el «término que se refiere a la creación de animaciones utilizando videojuegos». Este fenómeno, nacido en Internet, es el germen de esta serie de 6 episodios protagonizados por la resistente Blair Williams, uno de los personajes secundarios de *Terminator Salvation*. Edificado sobre el motor del videojuego de **Warner Bros Int.**, no es precisamente una maravilla a nivel visual, pero sí una curiosidad para todos aquellos fans de la franquicia del T-800 que se quedaron con hambre de exoesqueletos.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director
TOR HELMSTEIN, IAN KIRBY
Audios
Castellano e inglés (ambos en 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner Home Ent.
15,95 € (DVD)





Dumbo se acompaña, como es habitual en Disney, con arrobas de material extra que chiflarán a los mitómanos de Walt.

DUMBO

Una edición paquidérmica en extras

BLU-RAY DVD

Parece mentira, pero ya han pasado 70 años desde el estreno de ***Dumbo***, y **Disney Studios H.E.** ha querido celebrarlo haciendo debutar al elefantito de las orejas XXL en *Blu-ray*. Y como es habitual en **Disney**, lo hace con una calidad de imagen espectacular, toneladas de extras y el DVD de la película de regalo. Una oferta irresistible para fans de la animación, familias con chiquillos y cualquier persona bien nacida. Esto es **Dumbo**, chavales, esto es pura historia del cine.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director:
BEN SHARPSTEEN
Audios
Castellano DTS 5.1, catalán 2.0, inglés 7.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios
29,95 € (BD+DVD)
19,95 € (DVD)

NOTICIAS



UN BD PARA DOMINARLOS A TODOS

Bueno, para ser exactos, serán 3 BD (más sus correspondientes DVD con extras añejos) los que atesorarán la trilogía de ***El Señor De Los Anillos*** que podréis encontrar en las tiendas desde el 14 de abril. No son las ediciones extendidas, pero por 65 € no está nada mal. Distribuye **Aurum**.



INOLVIDABLE HISTORIA DE FANTASMAS

Inédita hasta ahora en los DVD españoles, ***Historia Macabra*** está protagonizada por un trío de viejas glorias de Hollywood (Fred Astaire, Melvyn Douglas y D. Fairbanks Jr.) enfrentados a una venganza de ultratumba. **Universal** edita este pequeño clásico, que no debería faltar en la colección de los fans del terror.



EL MEJOR CAMEO DE LA HISTORIA

Y mucho más hacen de ***Bienvenidos A Zombieland*** una de las mejores películas de zombis de los últimos años. Desde el 18 de mayo podrá ser tuya, tanto en DVD como en BD, de la mano de **Sony Pictures H.E.**

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



A QUÉ JUEGA *Ana*

Como le guste el juego, puede estar horas y horas jugando, y luego irse a la cama dándole vueltas al juego, así que prefiere engancharse a juegos sociales como *Buzz!* o *SingStar*. «Con la canción que soy invencible al *SS* es con la de Presuntos Implicados, Cómo hemos cambiado».

Confirmado que habrá una segunda temporada de Los Protegidos, Ana aprovecha sus pequeños ratos libres para pasarlos en su casa, tirada en la cama, sin idear nada... "Me gusta que cada día sea diferente, no me importa improvisar. No me gusta tener la vida planeada".



JUGANDO EN 3D

Citamos a la actriz en la tienda Sony Style, ubicada en el madrileño barrio de Salamanca. Allí, tras la sesión de fotos, quiso probar la experiencia 3D jugando con MotorStorm. «Es increíble que poniéndote unas gafas puedas ver semejante realismo visual: el colorido, los relieves... ¡Parece que puedes tocarlo!».

ANA FERNÁNDEZ

La actriz más electrizante de la televisión idea para nosotros cómo sería el juego de Los Protegidos y nos desvela por qué su pasión por los videojuegos es cauta

La viste en *Cuestión de sexo*, junto a Guillermo Toledo y Pilar Castro, ahora da vida en *Los Protegidos* a una adolescente con superpoderes basados en la electricidad. ***«Me gusta lo buena y romántica que es Sandra, pero le falta picardía, que sea un poco más chulita, un poco más Tormenta»***, comenta Ana, quien jamás imaginó poder interpretar a un personaje de ciencia ficción para una serie de televisión. ***«Es muy divertido, es como ser la protagonista de un videojuego tipo X-Men: que quiero encender las luces de una habitación, pues lo hago simplemente pensando en ello, que quiero churrascar a un tipo lanzándole un rayo, pues también puedo... pero mi personaje es tan cauto que los guionistas me tienen cohibida. Ella aún no sabe controlar 100% su poder, puede hacer mucho daño y lo está pasando muy mal porque se está perdiendo muchas de las experiencias que se viven con 16 años: un beso, una caricia...»***, explica la actriz y continúa diciendo: ***«Es un personaje que tiene mucho juego y su historia, y la de los demás protagonistas, es perfecta para el argumento de un videojuego. Si han hecho uno de Águila Roja o El Internado, qué mejor que de Los Protegidos. Me gustaría que fuera con look y mecánica Lego: poder controlar a todos los personajes, cada uno con sus habilidades y trabajando en equipo...»***. Confiesa que juega menos de lo que le gustaría: ***«Opto por contenerme y no comprarme juegos tipo aventura porque tengo mucho peligro y podría estar horas y horas tumbada en la cama pegada al mando de la Play. Por eso prefiero los juegos sociales como el Buzz! o el SingStar, que juegas un rato con tus colegas, te echas unas risas y te olvidas»***. A pesar de que se quedó en la MegaDrive con juegos como *Sonic* y *Golden Axe*, está al día de lo que se cuece en el mundo lúdico y nos advierte de que posiblemente se haga con una **PS3** cuando **Sony** lance *PlayStation Move*: ***«Tengo muchas ganas de probar ese nuevo mando, tengo entendido que detecta tus movimientos y los reproduce en el juego. ¡Va a ser la leche, seguro!»***. ***«Ahora mismo, lo que más demanda el público, más que el cine o la música, son los videojuegos. Así que no descarto la posibilidad de participar algún día en el doblaje de un videojuego. Además, me gusta poner voces, soy muy observadora de oído y se me dan muy bien las imitaciones»***, concluye la actriz contemplando el *MotorStorm* en 3D.

«Tengo mucho peligro, podría estar horas jugando»

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA / AGRADECIMIENTOS: SONY STYLE

SKATE 3

Esta primavera, la moda se inspira en el deporte urbano por excelencia. ¡Vístete como un auténtico skater!

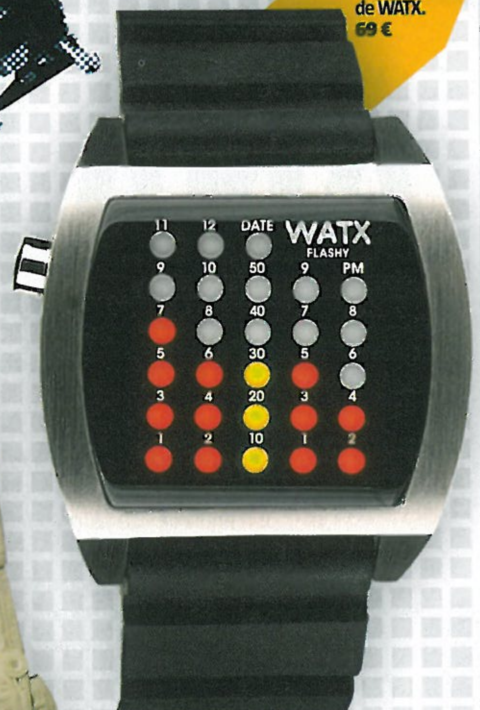




Camiseta de manga corta de color azul añil. De adidas style essentials. **18 €**

Reloj con luces de LED que indican la hora y los minutos, de WATX. **69 €**





Pantalón cargo 3/4 de color camel, de adidas style essentials. **45 €**

Zapatillas con detalles en ante, de adidas style essentials. **60 €**



Gorra con visera en color morado y gris, de Protest. **30 €**



POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle

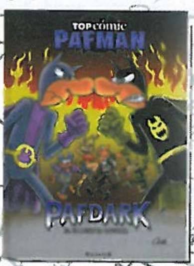
Universos alternativos

PAFMAN





CÓMIC



Autor **Joaquín Cera**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **46**
P.V.P. **12,50 €**



Nuestro particular Batman

Joaquín Cera creó hace ya casi 30 años una parodia de *El Caballero Oscuro* muy en la línea de lo que ya venía haciendo Jan con *Superlópez*. Se trataba de *Pafman*, nacido bajo el cobijo de la mítica **Bruguera**, que gozó de éxito entre el público más fiel al género de la parodia superheróica castiza. Sus historias aparecían como complemento en los *Mortadelos*, al principio de dos páginas, para aumentar luego a 4. Finalmente, en los 90, se publicó algún recopilatorio y los primeros álbumes con historias largas. Pero no ha sido hasta la vuelta del personaje en 2004, tras siete años de hiato, que la publicación de estos ha sido regular. ***Pafdark*** es el séptimo álbum de esta nueva etapa, donde el personaje se enfrenta a una versión oscura de sí mismo, a la vez que se presentan algunos hechos que ocurrieron durante aquella ausencia de finales de los 90.

A ESCALA

FINAL FANTASY XIII
Figuras de acción... ¡por turnos!

A pesar de ser *action figures*, no defraudan en cuanto a calidad gracias a su gran tamaño, variedad de puntos de articulación y atención al detalle. Están todos los principales: *Lightning, Snow, Vanille*... incluso Odin, cuyo diseño es diferente al ser más grande y se transforma en el *Eidolon* de *Lightning*. A la venta a finales de mayo.
Fabricante **Square Enix** Tamaño **23 cm.** Precio **29,99 €**



LIBROS



Nunca quise ser como tú
De la música al papel

A los menos puestos en musicología nacional, tal vez el nombre de César Strawberry no les suene de nada. Para otros, destapará de la memoria letras gamberras de canciones como *El coche no* o *Acción mutante* (el tema principal de la película de Álex de la Iglesia). Temas del grupo *Def Con Dos*, del que Strawberry es líder. Ahora publica esta novela protagonizada por un treintañero exitoso menos satisfecho con la vida de lo que aparenta. Insatisfacción, nostalgia de lo que nunca fue y la mezquindad cotidiana son algunos de los temas de esta ágil, divertida y puñetera historia.

Autor **César Strawberry**
Editorial **EDICIONES B**
P.V.P. 17 €

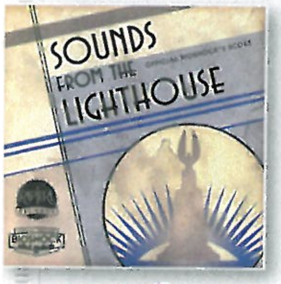
Dragon Age: El trono usurpado
400 páginas de RPG

Como ya ocurriera con otros juegos de **Bioware**, del exitazo rolero en que se ha convertido su nuevo título, *Dragon Age*, han surgido novelas paralelas que complementan las historias del juego. ***El trono usurpado*** es la primera de ellas en llegar a España, de la mano de otra célebre editorial: **Timun Mas**. En la novela escrita por David Gaider, Maric, un joven heredero desterrado por un tirano, lidera un ejército rebelde en un desesperado intento por recuperar lo que es suyo, y liberar su reino. Acción y fantasía para amantes del género.



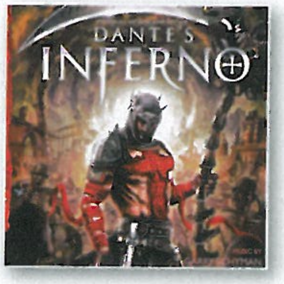
Autor **David Gaider**
Editorial **TIMUN MAS**
P.V.P. 17 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



BIOSHOCK 2
Garry Schyman
★★★★☆

La idea de dualidad, el orden que odia y adora a partes iguales a su amante caos, es lo que pretende transmitir Garry Schyman al emplear un violín solista que tan pronto combate con el chelo en un océano de disonancias, como le abraza plácidamente en un bucólico (y levemente aterrador) entorno de calma chicha acústica. La sección de viento aporta intensidad a los cortes de acción, principal carencia del primer *Bioshock*. La banda sonora se incluye en la Edición Especial del juego.



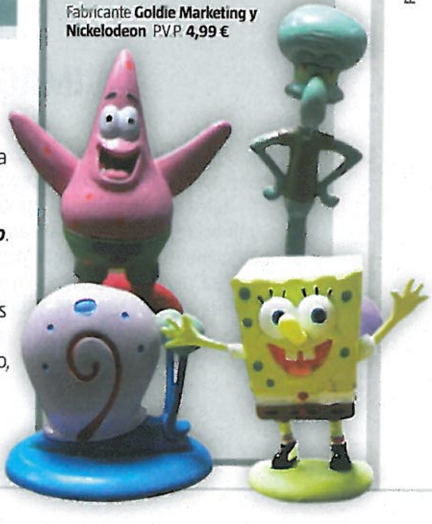
DANTE'S INFERNO
Garry Schyman
★★★★☆

El compositor Garry Schyman actualiza y expande sus obras clásicas favoritas para construir la maravillosamente desabrida partitura de ***Dante's Inferno***. Las atonalidades y las técnicas musicales extendidas aplicadas al trabajo coral, como chillidos, lamentos y siseos del St. Luke Passion de Penderecki son el referente directo... aunque, cómo no, apreciar el necesario toque lírico post-romántico mahleriano, o la mención orquestal a la Sinfonía Dante de Franz Liszt (9,99 €). iTunes Store

BOB ESPONJA
Héroe del universo DC

Bob Esponja es, sin duda alguna, la serie de moda, y gusta tanto a pequeños como a mayores. Por eso han lanzado estas flamantes (y baratísimas) figuritas en PVC de prácticamente todos los personajes de Bob Esponja: Bob, Patricio, Calamardo... Así puede uno comprarlas todas sin hacerse un agujero en el bolsillo...

Fabricante **Goldie Marketing y Nickelodeon** P.V.P. **4,99 €**



POR NICK RIVERS, DRACÓCULA Y ADONIAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



COMPACTAS Y CON LENTES

NUEVAS CÁMARAS DSLR DE SONY

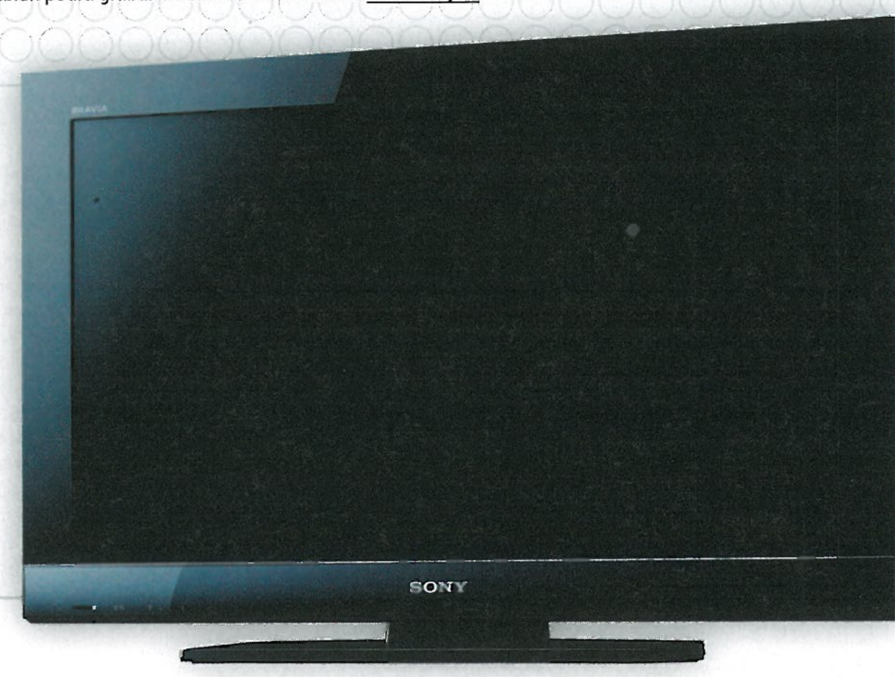
Estos nuevos modelos de cámara ultracompacta se desmarcan del resto por la posibilidad de acoplar diferentes objetivos con el fin de conseguir unificar el concepto de fotografía «en cualquier momento y lugar» con la calidad de imagen profesional. La fecha de lanzamiento aún no está confirmada, pero ya se ha anunciado la creación de diferentes lentes intercambiables, como un gran angular. Además, la cámara también podrá grabar vídeo en alta definición. www.sony.es

LA IMAGEN MÁS HD

KDL-32EX402

Si eres el ganador del concurso «Los Mejores de 2009» has de saber que te llevas, entre otras muchas cosas, este gran televisor, en su versión de 40", por el que todos los miembros de la redacción babeamos. El modelo de Bravia que se muestra en la imagen posee una pantalla LCD de 32" Full HD 1080p, por lo que podrás ver películas Blu-ray y jugar con tu PlayStation 3 en alta definición.

575 € www.sony.es

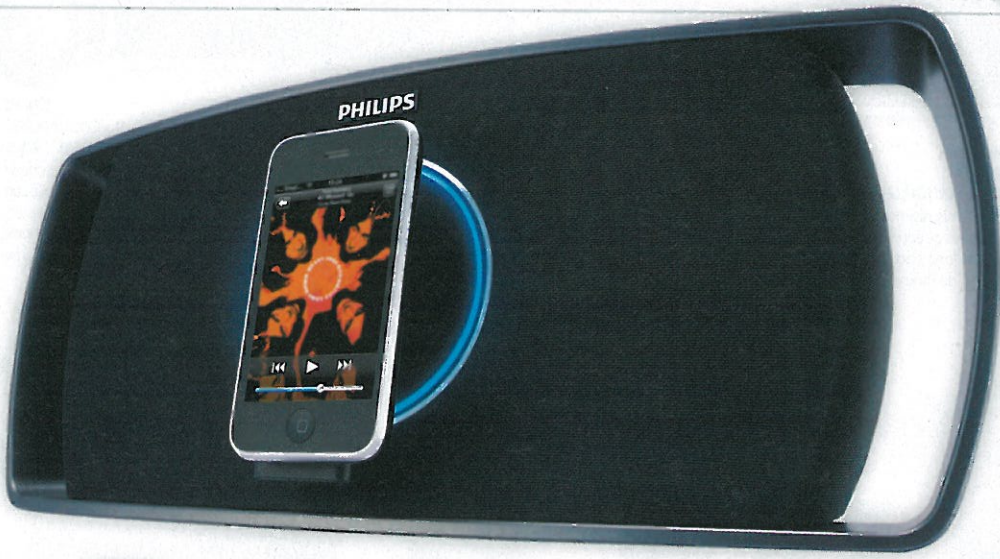


LO MÁS FRIKI DEL MES

ARCADE PRO 3



No hay nada mejor para un juego de lucha en 2D que un mando a su medida. Así que prepárate para el lanzamiento de Blazblue: Calamity Trigger con esta edición especial del Arcade Pro 3 de Hori, una de las marcas referentes en joysticks. 142,81 € www.skynet-shop.com





POTENCIA TU IPHONE

SBD 8100

Esta base con altavoz saca el máximo partido a tu iPhone gracias a la potente calidad de sonido estéreo que ofrece, pues posee un refuerzo dinámico de graves mejorado que resalta los bajos. Su diseño, ligeramente curvado, permite colocarlo en una superficie plana sin necesidad de apoyo. Además, incluye un mando a distancia para, entre otras cosas, colocar el iPhone en posición vertical u horizontal. 179 € www.philips.es



EN LA PALMA DE TU MANO

PALM PRE

Tiene como sistema operativo el nuevo Web OS y se trata de uno de los teléfonos más integrados y fáciles de usar gracias a su interfaz táctil y su diseño ergonómico con teclado deslizante. Cerrado, el teléfono es perfecto para llamadas, navegar por Internet o visualizar fotos, música y vídeo. Abierto es ideal para el correo electrónico y SMS. 29 € (disponible en exclusiva con MoviStar) www.palm.com/es/es



BLU-RAY PORTÁTIL

EBC-100

Este reproductor Blu-ray/DVD de Saytes es tan pequeño que incluso podrás llevarlo en el bolsillo del pantalón. De este modo, disfrutarás de películas en alta definición allí donde vayas y sin necesidad de una fuente de alimentación. 197 € www.naical.es

LO MEJOR DEL MES EN PS3

Tres grandes propuestas

1



¿Cansado del modelo de tu PS3 antigua o de la escasa capacidad de tu consola? Pues hazte con una PS3 de 250 GB y la última entrega de la saga God Of War por 349,99 €.

★★★★★

2

Saca el máximo partido a tus juegos de carreras con el volante G27 (con pedales y caja de cambios incluido) de Logitech. 349 €

★★★★☆



3

Micros inalámbricos de Ardistel, con alcance de hasta 4 metros, y receptor que emite en dos canales para evitar interferencias. 49,90 €

★★★☆☆



EL PERSONAJE QUE NOS GUSTARÍA SER...

Este mes no sólo la primavera nos ha atontado, sino que los juegos nos han hecho soñar que somos otros. ¿Quieres saber quiénes?







The Elf
ETHAN MARS DE HEAVY RAIN
«Un auténtico campeón de la vida. Puede con todo y nada se le resiste... ni siquiera la buenorra de Madison.»



Nemesis
RICK DE SPLATTERHOUSE
«Ni el mismísimo Jason Voorhies puede superar en cazurrez y actitud al bueno de Rick.»



Last Monkey
JOHN «SOAP» MAC TAVISH DE CALL OF DUTY M.W. 1 Y 2
«Junto con Gustavo, el legionario costalero, son mis dos ídolos de la hombría bien llevada.»

LAS OTRAS PORTADAS





Está más que claro que Ghost Recon Future Soldier ha quedado espectacular como portada, pero bien es cierto que este mes había otros candidatos muy interesantes para rivalizar con el shooter de Ubisoft.







Anna
HITOMI DE DEAD OR ALIVE PARADISE
«La playita, el sol, la brisa del mar y ese tipito... Este verano mi objetivo no es soñar, es ser Hitomi.»

Ganadores del concurso FACEBOOK

Enrique Roncero

«Lo que yo espero de Star Ocean es un juego de rol a la antigua usanza, y a la vez a la altura de la nueva generación... Que contenga multitud de escenarios por explorar, una historia a la altura del prestigio de la saga y personajes carismáticos, que creen la empatía suficiente en el jugador como para empujarle a echar una hora más. Estoy cansado de juegos "scriptados" y lineales, donde lo único que se pueden ver son preciosas cinemáticas. Espero que Star Ocean nos dé ese soplo de aire tan necesario para el género del RPG/JRPG.»

David Merlo

«Espero que mantenga la esencia clásica de esta veterana saga que siempre ha rozado altas cotas de diversión y que no requiere de grandes innovaciones para despuntar. Se presupone una consecuente evolución gráfica acorde al momento actual de PS3, que debería ir acompañada también de un sólido argumento y una mayor variedad de situaciones, que es en definitiva lo que consigue que un juego de este género te tenga enganchado durante horas y horas.»

Ruth Lera Santiago

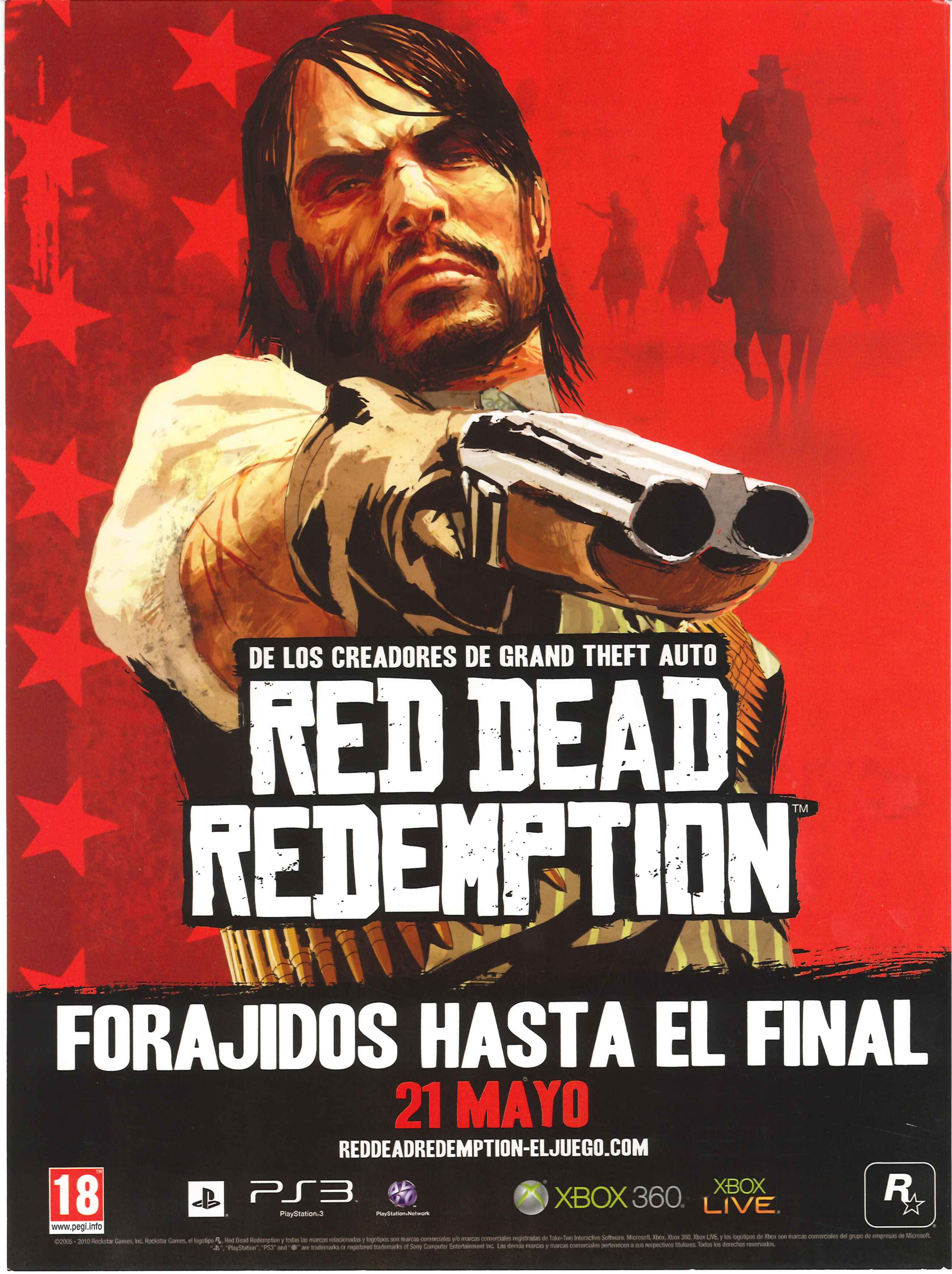
«Había oído hablar de ella pero no sabía de qué iba. Gracias a vosotros la he conocido mejor y me encanta, tenía ganas de que llegara a nuestro país para meterme de lleno en esa asombrosa aventura. Si es de Square Enix no cabe duda de que será uno de los grandes, si no lo es ya. Tengo ganas de disfrutarlo en mi PS3, con el mando en las manos deseando desentrañar todos sus secretos. Square más juegos como éste y otras de tus grandes sagas para PS3.»

Resultados de Concursos

CONCURSO MAG
Ganadores de 1 juego de PS3 + 1 Headset + 1 Camiseta:
José M. González Nevado (I. BALEARES)
D. Montenegro Avendaño (PONTEVEDRA)
Severiano García Pérez (ALICANTE)
Juan M. Moreno Rodríguez (MADRID)
Ariel Martín Toboso (BARCELONA)
Javier García López (BARCELONA)
Jonatan Burgos Arias (VALLADOLID)
Mª Isabel Escribano Castejón (CÁDIZ)
Carlos Aranda Rodríguez (BARCELONA)
Francisco Vázquez Glez. (BARCELONA)
Carlos Guerrera Expósito (BARCELONA)
Francisco J. González Barrios (MADRID)
Rubén Rodríguez Iglesias (ASTURIAS)
Alberto Gutiérrez Zalabarría (ALBACETE)
O. Carrasco Hernández (GUADALAJARA)
Francisco Caballero Hdez. (MADRID)
Luis C. Rubio Martins (MADRID)
Roberto Melero Mora (HUESCA)
Juan A. Márquez Muñoz (SEVILLA)
Ángel Luis Estévez (HUELVA)




16
www.pegi.info
PlayStation Network
"El mejor juego del año para PlayStation 3"
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
CAZATESOROS, HAZ TUYA LA HISTORIA
10/10 "ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBLE" PlayStation Official Magazine - UK
GOLD AWARD PlayStation
UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES
EL JUEGO ES SOLO EL PRINCIPIO
La búsqueda ha comenzado. Derrocha adrenalina en una trepidante carrera contra ladrones, a través de una historia interminable. El enemigo acecha. El peligro te espera. Resuelve un misterio tan grande como su tiempo.
unchartedps3.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Uncharted 2: El reino de los ladrones is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2009 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.



DE LOS CREADORES DE GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
FORAJIDOS HASTA EL FINAL
21 MAYO
REDDEADREDEMPTION-ELJUEGO.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, el logotipo R, Red Dead Redemption y todas las marcas relacionadas y logotipos son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.